平成6年3月1日発行(毎月30日発行)第2巻第3号通巻11号 平成5年8月25日第三種郵便物認可

月刊

ゲーセン必勝法&
ホームユース最新情報!!

GAME遊you

ハイパーゲームマガジン!!

定価480yen



ゲーセンへ急げ!
ビッグタイトルをかませ!
スーパーストII★見せるぞ!!龍虎の拳2
リッジレーサー★バッグン★サムスピ(剣術の極意5)

アーケードつっこみ情報
★シミュレーター特集★
大航海への第1歩
★特集ピンボール★
名人直伝

餓狼伝説 SPECIAL

★オリジナルコマンド表示で必勝だ!!★

パワーアップで新キャラも登場!!

WORLD HEROES 2 JET

移植ゲームは最高!!
龍虎の拳 NEO・GEOからMDまで
全機種比較だ!!
スーパーダライアス2

GAL'SルポIN
プラザカプコン
富津

1994 3


Human Hudson
PC Engine
PCエンジンにデビュー!!
新たなる闘い
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
龍虎の拳™
りゅうこのけん
アーケードカード同時発売
'94年3月12日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
'94年3月26日発売
価格¥6,900(税別)
©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992
アーケードカード専用第1弾ソフトとして『餓狼伝説2』がいよいよPCエンジンでプレイできる！あの迫真のグラフィックや豊富なアクションパターン、独自の2ラインバトル・システムなどオリジナル版を完全移植し、餓狼の世界をまるごと再現。もちろん当たり判定や挑発、ド派手な超必殺技もオリジナルと同様。さらにオリジナル版の音楽CDをアレンジして収録したニューCDサウンドで、迫力も倍増！君のPCエンジンで、狼たちの熱い闘いが始まるのは、もうすぐだ！
ゲームの常識をはるかに超えた巨大キャラ同士の過激なバトル！接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする画期的なバトルシステムで、映画のような超リアルアクションを実現！
100メガパワーがPCエンジンに炸裂する！
☆発売記念『絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施!!
ハドソンから'94年に発売される『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』『餓狼伝説SPECIAL』の4つのアーケードカード専用ソフトを対象商品とし、オリジナルグッズをもれなくプレゼント予定！
HUDSON GROUP HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
発売元：
NEC NECホームエレクトロニクス

格闘(バトル)アクションのビッグ4

アーケードカードが実現!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ARCADE CD·ROM² 専用



総勢14人のヒーローが時代を超えて世界各地から集結。
今再び過激なデスマッチが始まる! 史上最強の栄誉を
勝ち取るのは誰だ! 超強力146メガパワーの威力を見よ!!

WORLD HEROES 2™
ワールドヒーローズ2

©1994 HUDSON SOFT
©SNK/ADK 1993

'94年内発売予定
価格未定

※画面写真はネオジオ版のものです。



※画面写真はネオジオ版のものです。

宿命の3人を含む15人の餓狼キャラクターが、世界最強を賭けて大激突! 格闘ゲームの超人気シリーズ最新作が早くもPCエンジンに移植決定!

餓狼伝説SPECIAL®
かろうでんせつスペシャル

'94年内発売予定・価格未定　©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1993

大容量アーケードゲームをまるごと再現! PCエンジン新時代の到来だ!!

アーケードカード(16メガD-RAMカード)を君のPCエンジンのHuカードスロットに差し込むだけで、バッファRAMが一挙に9倍もパワーアップ! 今まで移植が難しかった100メガ以上の大容量アーケードゲームがPCエンジンでプレイ可能となります。CD·ROM²が内蔵する2メガを加え、なんと18メガビットの大きな読み込みにより、CD·ROM²が備える最大540メガバイトの能力をフル活用して、完全再現! さらにサウンドまで大容量化し、臨場感抜群のCDサウンドも楽しめます。アーケードカード専用ソフトやスーパーCD·ROM²システムでもプレイできる対応ソフトも、多彩なジャンルの話題作やビッグタイトルが続々登場予定。乞うご期待!

●'94年3月12日発売　●発売/NECホームエレクトロニクス



ARCADE CARD Duo <デュオ>
■価格/¥12,800(税別)

ARCADE CARD Pro <プロ>
■価格/¥17,800(税別)

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

〈テレホンPCランド〉
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/ 06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福 岡/092-713-9900



魔人の肖像 TOCT-8088 ¥3,000（税込価格） — 絶賛発売中 —

収録内容▶1.ACT-1 ヨガマスター ダルシム/2.ACT-2 N・Y麻薬捜査本部/3.ACT-3 闇の因子/4.ACT-4 チャイナタウン/5.ダルシムのテーマ/6.ACT-5 昏睡/7.ACT-6 崑崙の想い/8.春麗 vs 隆のテーマ/9.ACT-7 魔性の夜/10.ACT-8 デビルズタワー/11.ACT-9 礼拝堂の決戦/12.ACT-10 浄化の夜明け/13.ボーナストラック

INTRODUCTION ▶ CAPCOMの原案・構成・脚本でお届けする公式ドラマCDである。今回のストーリーはヨガマスターのダルシムを新登場キャラクターに迎え、宿敵ベガを倒すため春麗らと共に闘うというもの。サイコパワーの激しいぶつかり合いに聞きごたえがある。春麗の精神の奥に潜む魔性の心や、その春麗を想う崑崙、隆や烈の友情といったところが展開のハイライトだ。そして今回もボーナス・トラック付き。（クイズ番組「カルト・ストII」や「春麗のお絵描き歌」を収録）

第1弾 好評 発売中	春麗飛翔伝説	TOCT-6542 ¥3,000（税込価格）	第2弾 好評 発売中	MAD REVENGER 復讐の戦士	TOCT-6802 ¥3,000（税込価格）

東芝EMI株式会社

お問い合わせ先

第I営業本部SP第4部	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(3587)9084㈹	
第I営業本部WS部	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1725㈹	
第II営業本部AV事業部	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1753㈹	
東京第1営業所	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1735㈹	
東京第2営業所	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1735㈹	
大阪第1営業所	〒530 大阪市北区芝田2-7-18	☎06(376)4960㈹	
大阪第2営業所	〒530 大阪市北区芝田2-7-18	☎06(376)4966㈹	
第II営業本部AV事業部関西販売部	〒530 大阪市北区芝田2-7-18	☎06(376)4131㈹	
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区栄2-10-19	☎052(221)8226㈹	
福岡営業所	〒810 福岡市中央区天神4-2-20	☎092(713)1251㈹	
仙台営業所	〒980 仙台市青葉区本町2-3-10	☎022(227)8211㈹	
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北五条西6-2	☎011(205)5081㈹	

見逃がせない

完全攻略だ!!





餓狼伝説SPECIAL（対CPU戦）

ワールドヒーローズ2JET

リッジレーサー/バツグン

龍虎の拳2（最新画面）

アーケードビデオゲーム

つっこみ最新情報



スーパーストリートファイターII

ずうむあっぷ

ワールドヒーローズ2 JET

ご存じ14キャラがパワーアップ!! 全16キャラの白熱バトル!

新キャラクター、リョフ、ジャックの2人が登場!

「ワールドヒーローズ２」がパワーアップ！　「JET」となって、登場する。新キャラ２人を加え、全16キャラが暴れまわるのだ。

ともにダークなイメージがつきまとう新キャラだが





ジャック

より強いヤツの血をすするために闘う闇の舞踏士。かの「切り裂きジャック」さんだ。

氏曰く、「へっへぇ、さすがに英雄の血は違うぜぇ」

年齢／28歳
身長／218cm
体重／68kg
職業／切り裂き魔（？）
国籍／イギリス

トリッキーだぜ必殺技

必殺技から通常技まで、ラスプーチンと違う意味でトリッキーな動きをする。しゃがみ大キックのグラフィックがすごい。



ニースマッシャー
水平方向への飛び膝蹴り



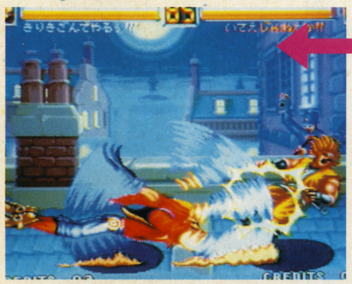
ミキサークラッシュ
相手の頭上でグルグル回転アタック

不気味な笑いだ!

アイアンクロール
ベタッと腹這いになって、笑いながらクロールをはじめる。





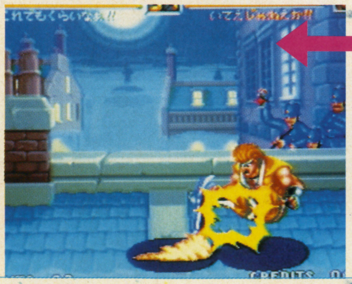


な〜んと地中から

ジョーズアタック
グルグル地中に潜って、手だけ出して攻撃する。潜望鏡アタック？







「ワールドヒーローズ2　JET（以下JET）」は、プレイヤーキャラクターに2人が追加、ゲームシステムにいくつか変更を加えて、さらに遊びやすくなっている。そして………。

ワーヒー第3弾はJETだ！強力な2キャラが加わってさらに白熱！

新ストーリー

世界中の英雄たちを集め、一本勝ち抜き大会形式で5日間にわたって繰り広げられる「超武会」。
しかし、その華やかな大会の裏で暗躍する黒い影が…。
予期せぬ闘い渦に巻きこまれていくヒーローたち。そして、暗黒超武会とはなにか？　その漆黒の闇にうごめく者の正体は…⁉
ゲームモードに変更が…‼
「ワーヒー」シリーズのゲームモードといえば、〝ノーマルモード〟〝デスマッチモード〟のふたつだったが、「JET」ではなくなってしまった。
そのかわり、「JET」では〝超武会モード〟〝武者修行モード〟で闘うことになった。

超武会モード

世界中の英雄と、一本勝ち抜き形式で5日間にわたって闘いを繰り広げる「世界英雄超武会」で闘うモードだ。
これまでの〝ノーマルモード〟が〝超武会モード〟に変わったと思えばよい。もちろん、プラスα的な要素が多分に含まれている。そして、暗黒超武会とは……⁉
ちなみに、今回の「超武会」には、あの「博士」はあまり関わっていないようだ。

武者修業モード＆対戦

雰囲気はこれまでの〝ノーマルモード〟で、3本勝負2本先取の闘い。4回相手を選べて、4人勝ち抜くとゲームクリアとなる。
ここで、博士が登場する。
〝超武会モード〟〝武者修行モード〟で乱入されると、〝対戦モード〟に突入する。〝対戦モード〟では、何とキャラクターのパラメーターが選べるのだ‼

ダッシュ＆バックステップ

全キャラクターにダッシュ＆バックステップが加わり、闘いの幅が広がった。バックステップは出がけに一瞬無敵時間がある。

挑発

Aボタンがパンチで、Bボタンがキックというのは変わっていないが、Cボタンは投げ技ではなく、「挑発」ボタンとなった。リョウコの挑発はカワイイぞ！
投げ技は、レバーとボタンの組み合わせとなった。

投げ返しがなくなって…

「ワーヒー2」の投げ返しはなくなってしまったが、飛び道具のはね返しは残されている。
飛び道具のはね返しは、前作よりもやりやすくなっているようだ。

必殺技コマンドに変更が…

いくつかの必殺技コマンドや、必殺技自体にも変更が加えられた。リョウコの戊殺掌などは出しやすくなっている。
詳しくは続報を待て……

リョフ



無骨で自信家な三国一の暴れ者。時空を越えて、兵（つわもの）どもと闘う。「おぬし、なかなかやるな！私とともに天下を取らんか？」が口ぐせ。

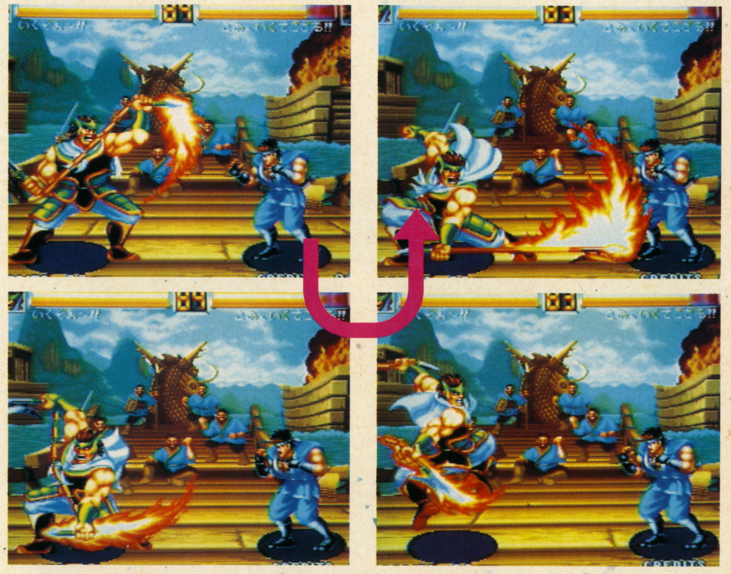
年齢／?歳
身長／209cm
体重／110kg
職業／豪傑
国籍／中国

破壊力は非常に強い！

必殺技など、破壊力が非常に強力なキャラクター。少々スキが多いような気がする。

槍乱舞　必殺技

炎をまとった槍をブンブンふりまわす。



火炎拳

口に油をふくんで、火を吹く。

槍撃破

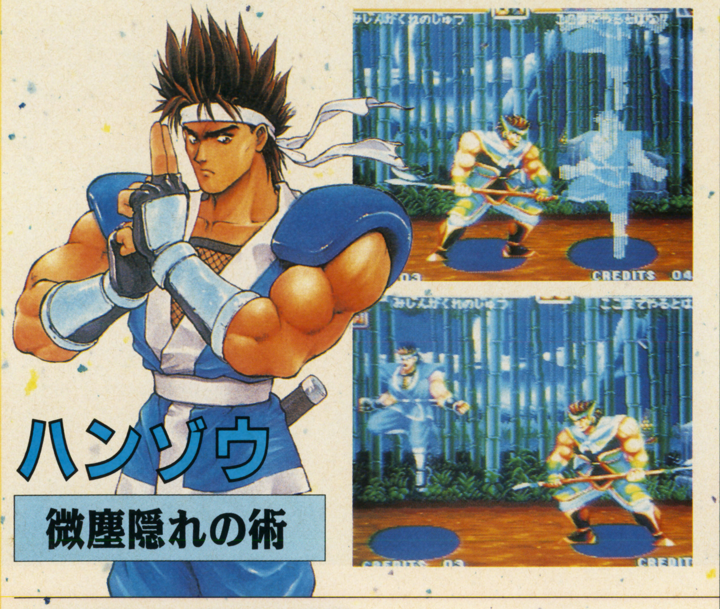
槍による百烈攻撃。



こいつも強力、**気功蹴**　気のこもった槍の、強力な一撃

健在ナリ!ご存じ14キャラ!パワーアップだ!

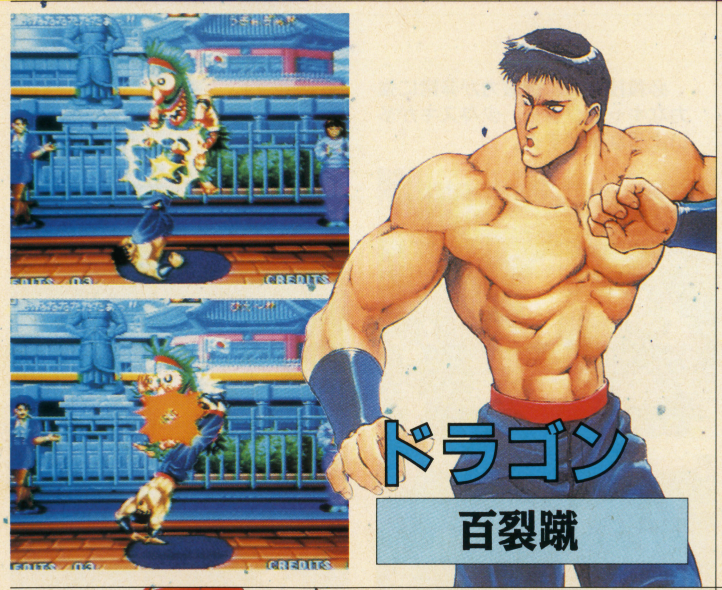
おなじみのキャラクターに追加された新必殺技がコレだ!!



ハンゾウ
微塵隠れの術



フウマ
爆裂究極拳



ドラゴン
百裂蹴



ジャンヌ
ファイアーバード



J.カーン
モンゴリアンアタック



ブロッケン
アームパンチ

※画面は開発中のもの。
※コマンドはマイキャラが右向きの時のもの

出せるか？連続技！ ワールドヒーローズ2 JET



シュラ

ダブル
ニーキック



エリック

ハリケーンドロップ



マッドマン

マッド
ランチャー



J.マキシマム

ジョニースペシャル



リョウコ

首切り投げ



キャプテンキッド

シャーク
キック

16キャラになってさらにさらに面白くなったぞ！コマンドは次号を待て！

餓狼伝説SPECIAL

アンディー、ローレンス、ダックで闘う、対CPU戦攻略

CPUのスキをついて、大いに闘え!!

バランスのよいアンディーは別にして、飛び道具のないダックとローレンスは、飛び道具を持ったキャラには苦戦を強いられる。

これで餓狼SPの対CPUはOK!

今回のキャラクター別対CPU攻略は3人。バランスの良いアンディー、破壊力のあるローレンス、飛び道具にチョイと弱いダックだ。

連続ビジュアルで楽勝!!

VOL.3 対CPU戦キャラ別攻略法

アンディー・ボガードの巻 必殺技で大暴れ!!

とにかく、使いやすく性能のよい必殺技を持っているキャラがアンディー・ボガードだ。
各種必殺技を駆使して闘え!!

アンディー基本パターン

飛びこみパターン

ジャンプ小キックで飛びこんで当たったら、しゃがみ小パンチ➔小斬影拳で攻める。ガードされたら、しゃがみ小パンチ→しゃがみ大キック➔飛翔拳で攻める。

飛翔拳連射

飛翔拳を連射して相手のガードを誘う。飛びこんできたら昇龍弾で撃ち落とす。

VS テリー・ボガード

スタート直後に、少し近い間合いで立ち小キックを出すと、まずくらってくれる。その後テリーは大足払いを出してくるが、これは当たらない。そこに一歩踏みこんで立ち小キックを入れる。この繰り返しだけで勝てる。
しゃがみ小パンチでパワーウェーブを誘って、飛びこみパターンorお手軽パターンでもよい。





アンディーをマイキャラにしたら、必殺技で大暴れといこう！







VS アンディー・ボガード

ライン移動を駆使して画面ハジまで追いこんでお手軽パターンを使う。足払いで昇龍弾を誘い、落ち際をしゃがみ小パンチ（×３）➔小斬影拳か、しゃがみ小パンチ➔大斬影拳を入れる。

ライン移動で逃げたら、転がって戻ってくるのを待つ。

VS キム・カッファン

バックジャンプ小キックを出しながら画面ハシに逃げる。画面ハシでさらにバックジャンプ小キックを出していると、勝手にくらってくれる。その後にしゃがみ小パンチ（×２）➔小斬影拳を入れる。

キムの体力ゲージが赤くなったら、お手軽パターンに切り替える。





VS 山田十平衛

お手軽パターンを使う。センベイをうまく垂直ジャンプ小キックでかわしていると飛びこんでくるので、立ち大パンチで返す。

さらに垂直ジャンプ小キックで飛びこみを誘い、これを繰り返すのみ。





VS ビッグ・ベア

立ち小パンチを出していると、ジャンプ大キックで飛びこんでくるので、小昇龍弾で返す。転ばせたら、飛翔拳連射でせめる。時々くるジャイアントボムも、引きつけて大昇龍弾で返す。





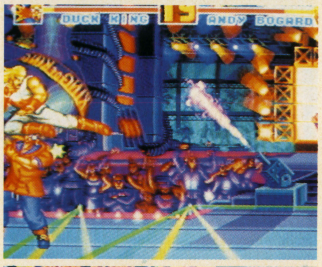
VS ダック・キング

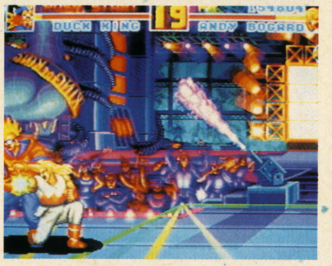
バックジャンプ小キックを画面ハシで繰り返すと、必殺技を出して勝手にくらってくれる。

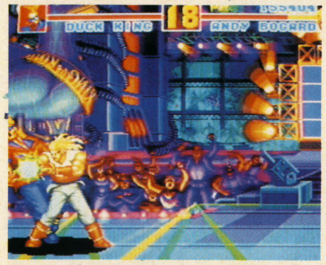
ダンシングダイブだったら、こちらのバックジャンプ小キックが当たった後、再びバックジャンプ小キックを繰り返す。

ヘッドスピンアタック、スライディングだったら、バックジャンプ小キックが当たった後にしゃがみ小パンチ（×２）➔小斬影拳を当てる。



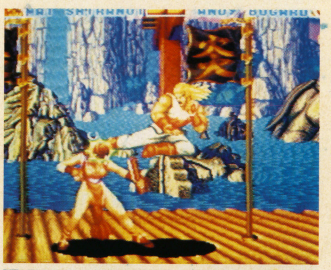






VS 不知火舞

飛びこみパターンの連発だけで勝てる。ジャンプ小キックをガードされたら、投げ技を入れる。ただし、龍炎舞がくる場合もあるので、ガードするようにしよう。







VS チン・シンザン

バックステップで間合いをあけて大空破弾の連発だけで勝てる。とにかく間合いを取ることが大切。飛びこみパターンでもOK！

VS 東 丈

飛翔拳連打パターンで勝てる。たいていガードするので、そのままケズリ勝ち！

もちろん、お手軽パターンも有効だ!!



※➔は連続技、➔は、その前の技がキャンセルされる。

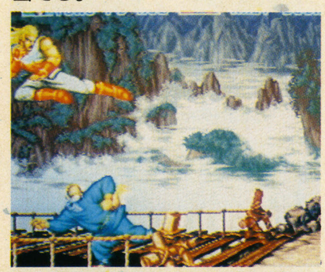
餓狼伝説スペシャルの対CPU戦はアンディ、ローレンス、ダックで勝つ！

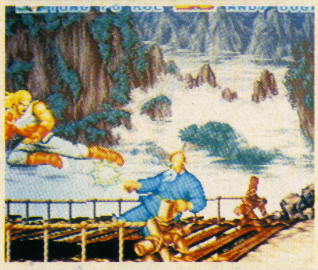
VS タン・フー・ルー

ダックキングと同じように闘う。画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返す。

衝波だったら、こちらのバックジャンプ小キックが当たった後、再びバックジャンプ小キック。

箭疾歩だったら、バックジャンプ小キックが当たった後にしゃがみ小パンチ（×２）➲小斬影拳を当てる。





VS ビリー・カーン

バックステップで間合いをあけて、飛翔拳連射パターンでOK！三節棍中段打ちで消してきても気にせず撃つ。強襲飛翔棍できたら昇龍弾で返す。

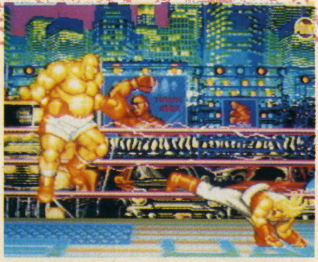
VS ギース・ハワード

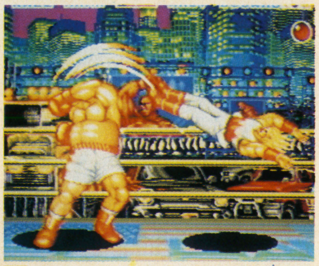
スタート時の間合いより少しはなれて垂直ジャンプ小キックを出していると、近づいてきて勝手に当たる。地上で当たったら、その後にしゃがみ小パンチ（×２）➲小斬影拳を当てる。空中で当たったら、再び垂直ジャンプ小キックを繰り返す。

また、同じような間合いで、小空破弾を出すと、疾風拳で返そうとする（双方当たらない）。その着地際に大斬影拳をいれてやる。

ギースの起き上がりは、必ず大足払いを重ねる（特に画面ハシ）！

・間合いをはなすと、必ずブリッツボールかレッグトマホークを出してくるので、見てから空破弾を出していくだけでもOK！





VS アクセル・ホーク

飛びこみパターンをメインに闘う！　ノコノコ歩いてくるようなら、大足払いで牽制する。バックステップで逃げようとするので、弱空破弾を使う。すると、スマッシュボンバーかトルネードアッパーを出そうとしてくらってくれる。

VS ローレンス・ブラッド

画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返すだけで勝てる。

ブラッディスクリューを出して、ジャンプ小キックをくらってくれるので、その後にしゃがみ小パンチ（×２）➲小斬影拳を当てる。





VS ヴォルフガング・クラウザー

また、ライン移動で逃げて、追ってきたトコロに大足払いかしゃがみ小パンチを当て、キャンセル斬影拳を当てていくだけで勝てる。

ローレンス・ブラッドの巻

飛び道具キャラには特に強い!!

ジャンプがノロイ、動きもあまり素早くない、飛び道具も持っていないが、破壊力とリーチのある通常攻撃、必殺技を持つローレンス。これらを使いこなせば、対CPU戦もラクにこなせる……？

ローレンス基本パターン

ブラッディカッターパターン

飛び道具を持ったキャラに超有効なパターンだ！

とにかく相手を転ばし、相手の起き上がる少し前にしゃがみ小パンチを出すと、必ず飛び道具を撃ってくるので、先読みブラッディカッターを当てていくだけ。

飛び込み連続技パターン

ジャンプ小キックで飛びこみ、連続技を入れていく。ジャンプ小キック立ち大パンチブラッディサーベルを入れていく。強力!!

ジャンプしてすぐに小キックを出すのがコツ

VS テリー・ボガード

とにかく近よってきたら、しゃがみ小パンチ。すると、バックステップしてパワーウェーブを撃ってくるので、そこにブラッディカッターを当てる。

VS チン・シンザン

飛びこみ連続技パターンをメインに闘う。しゃがみ小パンチを出していると、破岩激で攻めてくるので、ガードして立ち大キックを入れる。体力が少なくなるとしゃがみ小パンチで氣雷砲を誘えるので、少し遅めにブラッディカッターを使う（爆雷砲よけのため）。



VS キム・カッファン

お手軽パターンを使う。ラインをかえてキムのライン移動攻撃を誘う。で、追ってきて飛燕斬を出してきたら、ガードして投げ技を入れる。立ち大パンチ（見た目はキック）を出してきたら、ガードして立ち大キックを入れる。

飛翔脚はガード後すぐにブラッディサーベルを入れる。





※➔は連続技、➲は、その前の技がキャンセルされる。

通常攻撃&必殺技を使いこなせばローレンスで対CPU戦はチョロイぞオ！





VS アンディー・ボガード

ライン移動などでアンディーを画面ハシに追いやり、お手軽パターンを使う。

小足払いで昇龍弾を誘い、落ち際にマント投げを入れるだけ。マント投げだと、位置が変わらず、何度もパターンを続けられる。

VS ビッグ・ベア

近寄ってくるのを待って、しゃがみ小パンチ➲ブラッディスピンを繰り返すのみ。

挑発して投げてしまう、お手軽パターンでもよい。





VS 不知火 舞

飛びこみ連続技パターンのみで勝てる。転んだらブラッディカッターパターンを使う。





VS 東 丈

お手軽パターンを使う。しゃがみ大パンチを当ていき、ガードorバックステップを誘う。

ガードの後にはスライディングがくるので、これをガードしてスライディングを入れる。

バックステップの後にはハリケーンアッパーがくるので、ブラッディカッターで返す。

VS 山田十平衛

お手軽パターンを使う（超強いから)。垂直ジャンプ小パンチを出すと、飛びこんでくるので、立ち大パンチで返す。この繰り返し。

また、立ち大キックの先を当てるようにすると、けっこうくらってくれる（相討ちが多いが)。



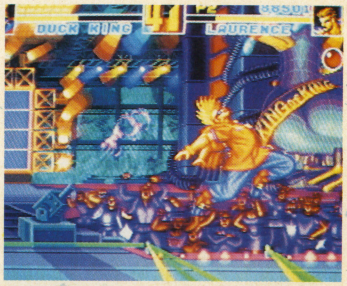


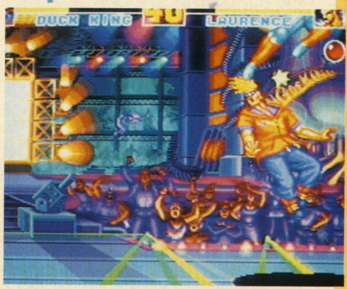
VS ダック・キング

ライン移動攻撃からのスライディングを誘ってのお手軽パターンが無難で効果的だ。

また、確率は悪いがバックジャンプ小キックを画面ハシで繰り返すと、必殺技を出して勝手にくらってくれる。ダンシングダイブだったら、小キックが当たった後に再びバックジャンプ小キック。

ヘッドスピンアタック、スライディングだったら、小キック後に立ち大パンチ➲ブラッディサーベルを。





VS タン・フー・ルー

ダックキングと同じように画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返す。

衝波だったら、再びバックジャンプ小キック。箭疾歩だったら、バックジャンプ小キックが当たった後に立ち大パンチ➲ブラッディサーベルを入れる。





VS ビリー・カーン

バックステップで間合いをはなし、なるべく遠間で小ブラッディサーベルを出す。すると、三節棍中段打ちを出そうとしてくらってくれる。転んだら、ブラッディカッターパターンを使う。





VS アクセル・ホーク

先の部分が当たるようにスライディングをすると、ガードして反撃してくるが、2回目には入るので、さらにスライディングを入れてやる。これを繰り返すのみ。



餓狼SP対CPU戦攻略はゲーム遊がダントツ！





VS ローレンス・ブラッド

画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返すと、ブラッディスクリューを出して勝手にくらってくれる。その後に立ち大パンチ➔ブラッディサーベルを入れる。

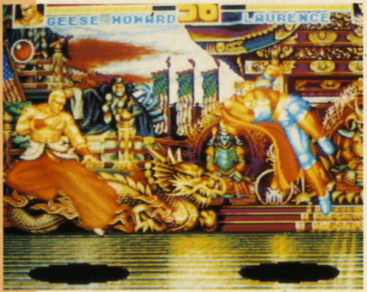
VS ヴォルフガング・クラウザー

間合いをはなすと、ブリッツボールを撃ってくるので、ブラディカッターで返していく。

また、スライディングを連発するだけでも勝てる。

VS ギース・ハワード

スタート時より近い間合いでブラッディカッターを出すと、バックステップしながらくらってくれる。その後は、少し間合いを離してブラッディカッターパターンを使う。





ダック・キング の巻

当たり判定のよい飛びこみキックで相手に近づけ!!

飛び道具こそ持っていないが、ダックには、おそらく全キャラクター中最強のジャンプキックがある。これを連続技に結びつけて闘うのだ!!

ダック基本パターン

ジャンプ小キックパターン

ダック対CPU戦のまさに要ともいえる戦法だ。当たり判定が非常によいジャンプ小キックでの飛びこみが基本となる。ジャンプ小キック➔しゃがみ小パンチ（×2～3）➔立ち小キック➔ダンシングダイブを入れる。

ジャンプ小キックがガードされたら、すぐにしゃがみ小パンチ➔（×2）➔ヘッドスピンアタックを出してケズる。

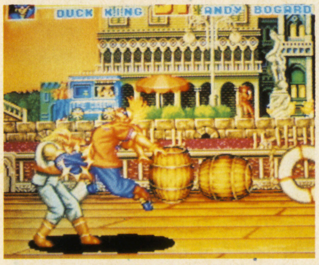
また、ダック・キングの小技の特徴のひとつに近間で小技が入ると、気絶するまでビシバシ入りまくる場合もあるのだ。

この超強力な特性を有利に使っていこう。

VS アンディー・ボガード

ライン移動で画面ハシへと誘い、お手軽パターンを使う。小足払いで昇龍弾を誘い、連続技を入れていく。昇龍弾の技の終りに空中投げを入れてもよい。







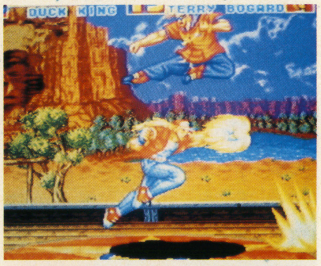




VS テリー・ボガード

間合いをはなして、しゃがみ小パンチでパワーウェーブを誘い、ジャンプ大キックで飛びこんでいく。地上で当たったら、連続技を入れていく。

また、少しはなれてスライディングを出すと、ライジングタックル（当たらない）を出すので、落ち際に投げ技か連続技を入れる。







VS 東丈

間合いを近めにとって、近づいてくるのを待つ。で、しゃがみ小パンチの牽制で、スライディングするので、ガードから投げ技を入れる。

起き上がりにしゃがみ大パンチをガードさせると、必ずスライディングをしてくるので、さらに投げ技を入れる。

バックステップを踏んだら、ハリケーンアッパーがくるので、早めに飛び込んで、タイガーキックを誘い、投げ技をいれてやろう。

VS ビッグ・ベア

お手軽パターンを使うのがベスト。間合いをはなして挑発すると、ジャンプ大キックで飛び込んで大足払いを出すので、大足払いの内側に飛び込んで投げ技を入れる。

ダックの場合、バックステップのスピードが遅いので、必ず奥ラインでやること。

最強のジャンプキックを連続技にからめて、ダックでCPU攻略だ！

VS チン・シンザン

ジャンプ小キックパターンのみでOK！　空中で大太鼓腹打ちを落としたら、チンが着地するのを待って、飛び込んでいく。












VS キム・カッファン

バックジャンプ小キックを画面ハシで繰り返し、キムが必殺技でつっこんできて、小キックに当たったトコロに連続技を入れる。

連続技が入りにくいので、（ジャンプ小キック➔）しゃがみ小パンチ➔立ち小キック➲ダンシングダイブを入れていく。

VS ビリー・カーン

間合いをはなして（足先がとどくかとどかないか）、スライディングを出すと、三節棍中段打ちを出して（当たらない）くらってくれる。

起き上がりに間合いを合わせてスライディングを重ねるだけでOK！　三発で気絶する。

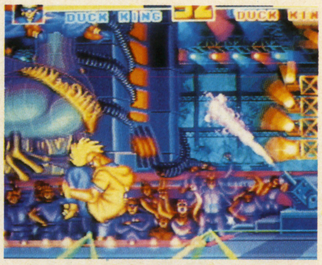
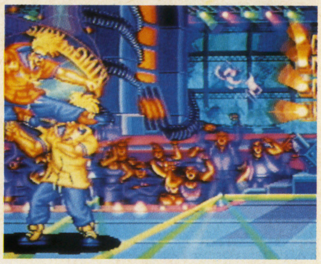
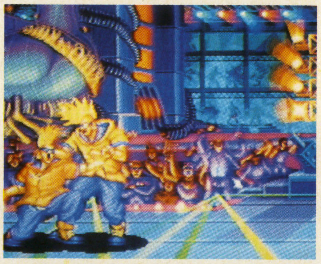
VS アクセル・ホーク

ジャンプ小キックパターンをメインに闘う。また、ビリーよりも近い間合いでスライディングを出すとくらってくれる。時々、垂直ジャンプで逃げるが、しゃがみ小キックで落とせる。

トルネードアッパーがくる場合は、間合いをもう少しつめよう！

VS ダック・キング

画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返し、飛び込んできて小キックが当たったトコロに連続技を入れる。ダンシングダイブに当てた場合は、ふたたびバックジャンプをする。


VS ローレンス・ブラッド

画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返すと、ブラッディスピンを出してくらってくれる。その後は、連続技を入れていく。

VS 不知火 舞

ジャンプ小キックパターンのみでOK！　ガードされたら龍炎舞がくるので、ガードしておく。

VS 山田十平衛

お手軽パターンを使う。垂直ジャンプ小キックで飛び込みを誘い、しゃがみ大パンチで落とす。

ジャンプ小キックパターンも有効だ。ガードされたら、ヘッドスピンアタックを使い、再びジャンプ小キックパターンに持っていく。

VS タン・フー・ルー

画面ハシでバックジャンプ小キックを繰り返し、突っ込んできて小キックに当たったら連続技を入れていく。箭疾歩だったら連続技を入れる。衝波だったら、再びジャンプ小キックを繰り返す。

VS ヴォルフガング・クラウザー

ライン移動で逃げまくって、クラウザーのライン移動攻撃を待つ。必ず手前ラインで待つようにするようにしよう。

それで、ライン移動攻撃をかけてきたら、しゃがみ大キックを出すとラクに撃墜できる。

また、同じようにライン移動で逃げまくり、追ってきたらしゃがみ小パンチで返し、そのまましゃがみ小パンチ➔立ち弱キック➲ダンシングダイブの連続技を入れてもよい。

VS ギース・ハワード

中間間合いで垂直ジャンプ小パンチを出していると、勝手にくらってくれる。

地上で当たったら連続技を入れていく。空中ならば、垂直ジャンプ小パンチを繰り返す。

転ばせたら、起き上がりに大ヘッドスピンアタックを重ね、ガードさせると必ず烈風拳を出してくるので、ダンシングダイブを当ててやろう。

※➔は連続技、➲は、その前の技がキャンセルされる。

餓狼SP 超最新情報

NEO・GEO版『餓狼伝説SPECIAL』で、な〜んと、あのゲストキャラ、リョウ・サカザキが使える隠しコマンドがあった！

究極のゲストキャラ、リョウ・サカザキをマイキャラで使おう！



発売されて間もないNEO・GEO版「餓狼伝説SPECIAL」に、とんでもない隠しコマンドがあった！

これを入力すると、何と「餓狼SP」の究極のゲストキャラ、リョウ・サカザキを、マイキャラとして使うことができるのだ。

隠しコマンドといっしょに、リョウの必殺技・超必殺技のコマンドも掲載しておくので、NEO・GEO版「餓狼SP」を持っている（ラッキーな人）はゼヒ使ってくれたまえ!!



1 VS COMモードでリョウ・サカザキを倒す。レベルはどのレベルでもよい。

2 メモリーカードに、そのデータをセーブする。

3 データをロードし、リョウと対戦して負ける（セーブしないこと）。

4 画面が立ち上がり、デモンストレーション・マッチ画面の時にコマンドを入力する。

5 リョウの「オラオラ」という声が聞こえたら入力は成功!!

そのままスタートボタンを押すと、画面に

1P VS COM
1P VS 2P

が表示されるので、「1P VS 2P」を選ぶ。

6 キャラクター選択画面に、リョウの姿があらわれる。

↑ ← ↓ → ↑ Ⓐ ↑ → ↓ ← ↑ Ⓒ

つまり、リョウでの対CPU戦はできないワケだ!!

リョウ・サカザキの必殺技を、オリジナルコマンド表示で大紹介!!

虎煌拳	ビルドアッパー	飛燕疾風脚
↓↘→ ＋ ⒶorⒸ	→ ↓↘ ＋ ⒶorⒸ	↙ ↗ ＋ ⒷorⒹ
斬烈拳	**覇王翔吼拳**	**超必殺技 龍虎乱舞**
Ⓒ連打	→ ←↙↓↘→ ＋ Ⓒ	↓↙← ↙ → ＋ Ⓑ Ⓓ

超オマケ 対CPU 後づけ情報

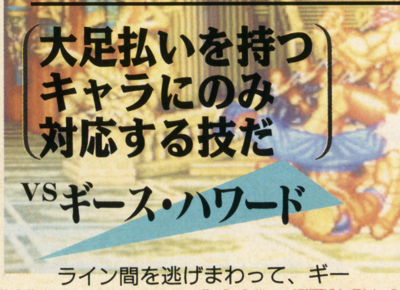
●ここでは、後で判明した、対CPU戦の攻略法を紹介しよう●



不知火 舞 VSダック・キング

とにかく、ダックを一度転ばせる。で、すぐに龍炎舞を出し（間合いをなるべくあけて）、ひと呼吸おいて龍炎舞を出す。すると、ダックは起き上がりに必ずヘッドスピンアタックか、ダンシングダイブで飛びこんで、龍炎舞に当たってくれる。

後はこれを繰り返すのみ!!



大足払いを持つキャラにのみ対応する技だ VSギース・ハワード

ライン間を逃げまわって、ギースのライン移動攻撃を誘う。

ギースが両手を広げて追ってきたときだけ、マイキャラの位置をズラして大足払い・スライディングを当てるだけ。

キックで追ってきたときは、落とせないので注意するように!!

画面ハシに追いつめられれば、さらに起き上がりに大足払いを重ねるだけで勝てる。

VSヴォルフガング・クラウザー

ギースとほぼ同じようにライン移動攻撃を返していく。クラウザーの場合、パンチ（両手広げて飛んでくるライン移動攻撃）しか出してこないので、基本的にすべて返すことができる。

スーパーストリートファイターII

CPUに勝てないプレイヤーのための攻略講座 その2

攻めと待ちを使いわけて、勝ちにつなげろ！

フェイロン、T. ホーク、ザンギエフで勝ち進むための、対CPU戦攻略だ！　この攻め方を覚えておくと役に立つぞ！

ジャンプからの攻めの注意点

ターボまでは、ジャンプで技を出して飛び込んで、相手にダメージを与えた後に、連続して足払いなどを入れると、割合、技が決まったものだった。が、スパIIでは、相手にダメージを与えた後に、連続して足払いなどを入れようとすると、逆に反撃をくらう場合が多くなった。

そのため、ジャンプから連続しての攻撃は、様子を見て判断したほうがよいだろう。

技の出の素速さを活かせ！
フェイロンで闘うCPU戦

技の威力こそ、さほど強力ではないものの、1発、技が入れば連続技につなげやすく、連続技大好き人間にはもってこいのキャラクターになっている。

相手の飛び込みには、もちろん熾炎脚で撃墜するのがベストな攻め方だ。

対CPU・実践講座 フェイロン編

VS リュウ





画面端に少しずつ追い詰めて、リュウが波動拳を出し始めるのを待つ。波動拳を出し始めたら、垂直ジャンプで1回よけて、次の波動拳を先読みしてジャンプ大キックで飛び込む。

リュウの飛び込みは素直にガードしたほうが無難。下手に手を出すと、返し技をくらう可能性が高いからだ。

竜巻旋風脚は、熾炎脚で返すことが可能。

VS ケン

相手がどのように攻めてくるかを待って、技を対応させていく。

波動拳モード、竜巻旋風脚モードの時は、リュウと同じ攻め方でいいだろう。

VS 春麗

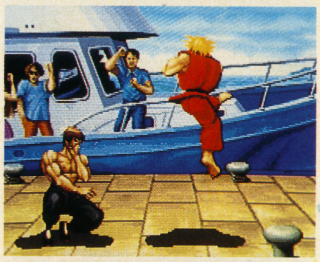
気功拳、ならびに対空技としての立ち大キックが非常に強い。

攻め方は、リュウ、ケンと同じく、気功拳を先読みしてジャンプ大キックで飛び込む感じで攻める。

飛び込みは、当然、熾炎脚で返すのがベスト。







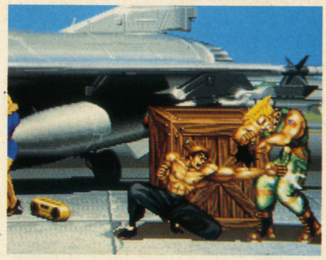


状況に応じて、攻め方を変えていくのがコツ。

VS ガイル

意外にも、しゃがみ大パンチが有効だ。また、しゃがみ中パンチで画面端に追い詰めるといった戦法も使える。

しびれをきらして、ガイルが飛び込んできたら、熾炎脚で撃墜だ。



有効なのはしゃがみ大パンチ



熾炎脚で撃墜！

スパII、対CPU攻略はゲーム遊でキマリなのだ！

フェイロンをマイキャラにして対CPU戦だ！技の素速さを活かせ！

VS ダルシム

ジャンプ大キックで飛び込んでヨガテレポートを誘い、ヨガテレポート後に出すヨガフレイムとダルシムの間にジャンプで入り、投げるか、アッパー大烈火拳×３でダメージを与える。





VS E.本田



基本パターンで闘っていく。しゃがみ、立ち大パンチともに有効。

スーパー頭突きは熾炎脚で返せればベストだが、間に合わない場合は、小技の連打か、素直にガードする。





VS ブランカ

バーチカルローリング×２の後、アッパー大烈火拳×3、ないしは投げだ。基本パターンでもOK。





VS サガット

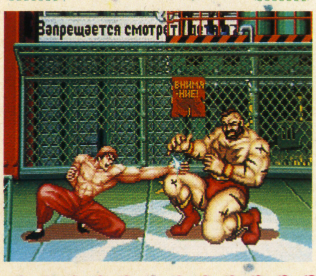
リュウ、ケンと同じような要領で、グランドタイガーショットを先読みしてジャンプ大キックで飛び込む。ただし、タイガーショットの場合は、タイガーアッパーカットで返される場合があるため注意しよう。

VS ベガ

基本的に、しゃがみ大パンチで攻めること。飛び込みは熾炎脚で返す。低空からのヘッドプレスは、ガードして投げてしまえ！



VS ザンギエフ



しゃがみ中パンチを連発しているだけでOK！　ただし、間合いに注意しないと、そこにはスクリューが待っている。

VS バイソン

基本的に中足払いで攻め、飛び込んできたら立ち中キックで返す（アッパーでも返すことが可能）。





VS キャミィ

基本パターンで、十分闘える相手だ。スパイラルアローを出してきたら、ガードして投げるなり、アッパー大熾炎脚×３を決めるなり、お好きなように…。





VS T.ホーク

しゃがみ大パンチで追い詰めていく。近い間合いでトマホークバスターを出されたら、アッパー大熾炎脚×3、または投げ。

コンドルダイブは、熾炎脚が間に合えばそれで返し、間に合わなかったら素直にガードする。

お手軽攻撃法 フェイロン編

基本的に、しゃがみ技で相手を飛ばせて対空技で撃墜する攻め方で進んでいく。

メインは攻めでの闘いだが、キャラによって待ちで闘う場合もまたある。２つの闘い方を使い分けることで、より一層強いキャラになることだろう。

使用度の高い技

■しゃがみ中パンチ

基本パターンにつなぐために、主に使用する技。相手の目の前でスカらせるのがコツ。

■中足払い

しゃがみ中パンチの代わりに、中足払いで基本パターンにつなぐことも可能。相手が中足払いをマトモにくらったらもうけもの。

■ジャンプ大キック

飛び道具を持つ相手に飛び込む時に、非常に有効な技。バルログのバック転を誘う時にも使用する。

■熾炎脚

しゃがみ中パンチ、または中足払いとの組み合わせで、基本パターンとなる。

相手の飛び込みを確実に落とす場合は、この技を使用すること。

■烈火拳

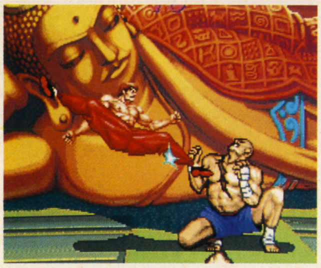
一部のキャラが対空技（必殺技）をスカった時、着地際にアッパー（立ち大パンチ）からの大烈火拳×３を出すと、かなりのダメージを与えることが可能。

■基本パターン

しゃがみ中パンチ、ないしは中足払いで相手を飛ばせて、熾炎脚で撃墜するといったパターン。

フェイロンの基本中の基本だ。

T・ホークならではの無敵対空技、吸い込み技で対CPU戦は万全だ！



VS バルログ

ジャンプ大キックで飛び込み、アッパー大烈火拳×3、ないしは投げ。これの繰り返しでいい。



VS フェイロン

同一キャラ対戦だ。

このキャラもまた、基本パターンで闘っていける。ただし、しゃがみ中パンチを主体にして闘ったほうがよい。





VS ディージェイ

エアスラッシャーが、かなりつらい相手だ。基本パターンで闘っていくのがよいだろう。

スライディングにも充分な注意が必要だ。

技の威力が超強力！
T.ホークで闘うCPU戦

動きが遅いという欠点を補ってあまりあるほどの、1撃1撃の技の威力を持つT．ホーク。

無敵対空技、吸い込み技、などのおかげでかなり強力だ。

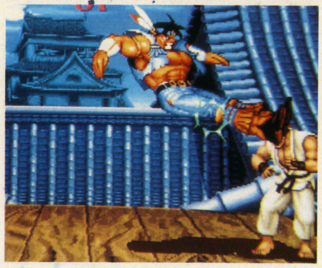
相手に回すと、これほど手強いキャラはないのではなかろうか？

対CPU・実践講座 ホーク編

VS リュウ

フェイロンの時と同じように、画面端に少しずつ追い詰めて、リュウが波動拳を出し始めるのを待ち、波動拳を出し始めたら、垂直ジャンプで1回よけて、次の波動拳を先読みしてジャンプ大キックで飛び込む。

間近で波動拳を出された場合は、トマホークバスターを出すことにより、波動拳をすり抜けつつ、ダメージを与えることもできる。





VS 春麗

気功拳を連発してくるモードになった場合、コンドルダイブで気功拳の硬直時間を狙う。

飛び込みは、トマホークバスターで返すこと。





VS ガイル

なんとトマホークバスターを連発するだけでOK!

ソニックブームにも、大足払いにも、とにかくトマホークバスターで攻める！

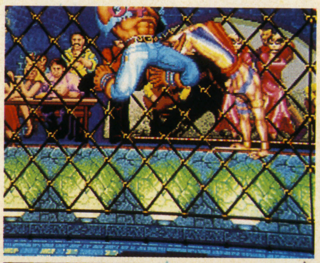


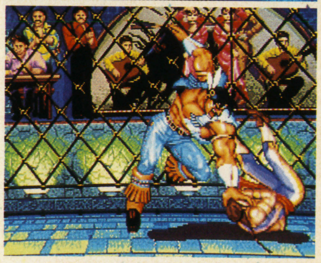


VS バルログ

バルログが飛び込んできたらトマホークバスターで撃墜し、ジャンプ小キックで飛び込んでバック転を誘って投げ、またはメキシカンタイフーンでOK！



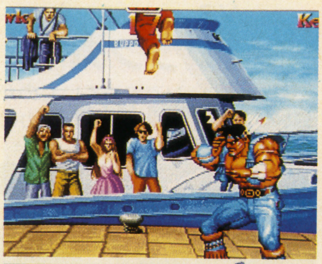




VS ケン

ケンの飛び込みはトマホークバスターで返し、昇龍拳モードになったら、着地するところをメキシカンタイフーンで吸い込む。

他は、基本的にリュウと同じ攻め方でいい。





VS ザンギエフ

コンドルダイブの連発だけで勝つことができる。間合いは離して行なうこと。ザンギエフが転んでも近寄らずにコンドルダイブを繰り返す。近寄ったらスクリューの餌食になるからだ。

スパⅡ、CPU攻略は、連続画面多用で技出しがよくわかる「ゲーム遊」が一番！

VS ダルシム

ボディープレス（レバー下のジャンプ大パンチ）で攻める。
ドリルアタックを出してきた場合は、ガードしてメキシカンタイフーンでドス〜ン！



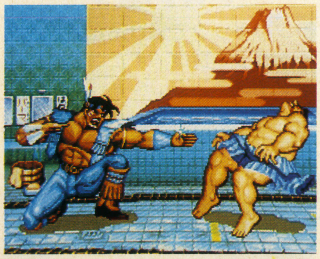
VS ブランカ

基本パターンで攻めていくのがいい。注意する点は、ブランカの速い動きに惑わされないこと。



VS E.本田

遠い間合いでは、しゃがみ小パンチ連打で牽制し、近い間合いでは基本パターンにつなぐ。







VS サガット

グランドタイガーショットを先読みし、ジャンプ大キック、またはジャンプ大パンチで飛び込む。
タイガーアッパーカットは、着地後にメキシカンタイフーンなり何なりとお好きなように…。

VS ベガ

中足払いで牽制しつつ、基本パターンにつないでいく。
サイコクラッシャーアタック、ダブルニープレスは、ガードした後にメキシカンタイフーンで回してしまおう。



VS バイソン

主に中足払いの連打で攻める。そこから基本パターンにつないでもよい。



VS フェイロン

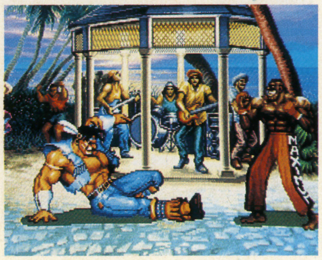
キャミィと同じく、基本パターンで闘っていく。相手の出方を見て、落ち着いて行動すること。





VS ディージェイ

基本パターンで闘うのだが、エアスラッシャー連発モードになるとかなりツラいため、トマホークバスターでエアスラッシャーをかわして間合いを詰めつつ、小技をガードさせてからのメキシカンタイフーンはめで、一気にケリをつけたいところだ。



VS T.ホーク

基本パターンで闘うこと。下手に飛び込むと相手のトマホークバスターが待っている。
相手が運良くトマホークバスターを空振りした場合、投げ、またはメキシカンタイフーンで攻める。





VS キャミィ

基本パターンだけでOKのキャラだ。間近でスパイラルアローを出してきたら、ガードしてメキシカンタイフーン！



お手軽攻撃法 T.ホーク編

基本は、中足払いで相手を飛ばせて、無敵対空技で撃墜する感じで攻めていく。
相手によって、対応する技を変えていく闘い方で進んでいこう。

使用度の高い技

■中足払い

基本パターンにつなぐために、主に使用する技。フェイロンの時と同じく、相手の目の前でスカらせて相手を飛ばせる。

■ジャンプ大キック

飛び道具を持つ相手に飛び込む時に有効。威力はかなり強力だ。

■トマホークバスター

中足払いとの組み合わせで、基本パターンとなる。
飛び道具を間近で出された場合も、この技ですり抜ける。

■コンドルダイブ

一部の飛び道具を使用するキャラに対して、飛び道具を出したのを確認してから、コンドルダイブで突っ込むことで、相手にダメージを与える。全体的に返されにくい技となっている。

■メキシカンタイフーン

相手が無敵対空技をスカった時の着地時に、一気に吸い込む感じで技をかける。威力は超強力！

■基本パターン

中足払いで相手を飛ばせて、トマホークバスターで相手を撃墜するといったパターン。相手の飛び込みには、ほぼトマホークバスターでいける。

男の魅力全開のザンギエフでCPU戦を勝ち進むための攻略が満載！

男らしく闘え！（女の子も可）

ザンギエフで闘うCPU戦

スパIIになっても、男の魅力全開のザンギエフ。
突然だが、そんな彼でCPU戦を勝ち進むための攻略だ。
ザンギエフといえば、スクリューパイルドライバー（以下スクリューに略）は避けて通れないことだが、スクリューなしでも勝ち進んでいける。しかし、一度身につくと、もうその魅力から離れられない技だ。スクリューのかけ方から解説していこう。

スクリューの練習が大切

■第１段階

ジャンプからの着地で出せるようになる

まずは垂直か斜めジャンプからのコマンド入力から練習しよう。
この方法での入力のコツは、着地する寸前にレバーを１回転させて、パンチボタンを押すこと。上昇中に入力しても、コマンドを受けつけてくれない。
この方法でスクリューが出せるようになったら、次の段階へ。



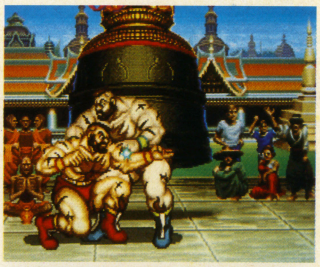




■第２段階

しゃがみの小パンチや小キックからスクリュー

しゃがみ小パンチを連発して、技のグラフィックが出ている間に、レバーを回して入力するといったものだ（意外にレバーをグルグル回しても出る）。
しゃがみ小キックは、技が連発できないため、ここからのスクリューは少し難しくなる。
コツとしては、しゃがみ小キックが出た瞬間に、素早くレバーを回してパンチボタンを押すこと。
１回転で、確実に止めることが重要だ（といっても、タイミングをつかむまで時間がかかるかもしれないが…）。

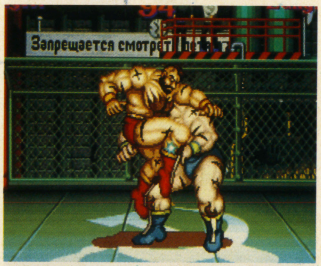


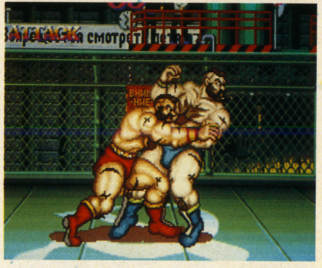


■第３段階

立ち小パンチや小キックからつなげる

立った状態でのスクリューの練習だが、まず小パンチからつなぐ方法。立ち小パンチも、しゃがみと同じく連発できるため、これも技を連発している時に、レバーを回して入力すればいい。
立ち小キックでは、しゃがみの時と同じで、レバーを確実に１回転させて止めたほうがいい。
やはり、技のグラフィックが出た瞬間に、素早く入力することがコツとなる。

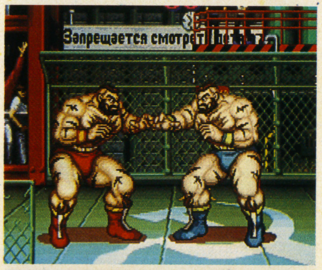




■第４段階

離れた間合いから吸い込め！

俗に、立ちスクリューと呼ばれる方法がこれ。
スクリューのコマンド入力判定は、上下左右にレバーが入力されていればOKなのだが、レバーを上まで完全に入れなくても、斜め上ですでに上方向への入力判定がつくことを利用して、小技をかけずにいきなり吸い込む方法だ。
やりかたは、レバーを下に半回転（ヨガフレイムやファイヤー波動拳のコマンド）させつつ、一気に斜め上までもっていき、斜め上に入る瞬間にパンチボタンを押す。





ジャンプしてしまったら、パンチボタンを押すタイミングが少し遅いということだ。
１キャラ弱分くらい間合いが開いていても、相手を吸い込むことができるため、対CPU戦に向けて是非マスターしておきたい技だ。

相手の小技をガードして

しゃがみや、立ち小パンチ、キックからのスクリューのタイミングを覚えれば、相手の小技をガードした後にスクリューをかけることもできる。
起き上がりに相手が地上から接近してきた場合でも、起き上がる時にコマンドを入力しておけば、スクリューをかけることができる。
ただし、起き上がりに飛び込まれた時は、素直にガードしたほうが無難だ。

使用度の高い技

▨大足払い

技のリーチがあり、牽制の時も、相手を転ばせる時も、かなり使える技になっている。
もちろん、相手が飛び込んできた時の対空技としてもOKだ。
前半で出現したキャラに対しては、大足払いで転ばせた後に、起き上がりに大足払いを重ねることで、再び相手を転ばすことも…。

▨立ち大パンチ

やや離れた間合いから、相手が技を出さずに飛び込んできた時に、メインで使用すると有効な技。

▨立ち小パンチ

かなり近めの間合いから、キック系の技で飛び込まれた時の対空兵器となることは、本誌12月号で述べた通り。

▨ヘッドバッド

近めの間合いで、相手が技を出さずに飛び込んできた時に使用することで、運が良ければ相手を気絶させることができる。
真上に相手が位置したら、とにかくヘッドバッド（ただし、春麗の鷹爪脚は除く）。

▨ダブルラリアット

飛び道具を持つ相手に対して、飛び道具をすり抜けつつ移動できる点で、非常に重宝する技だ。ただし、足元には注意しよう。

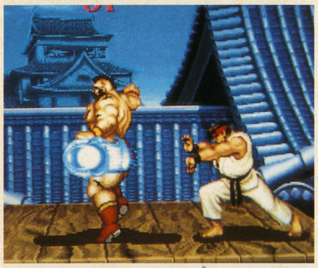
ザンギエフといえばスクリューパイルドライバー、魅力たっぷりの技を覚えるのだ!

対CPU・実践講座 ザンギエフ編

VS リュウ

スタートしたら、リュウの方向に向かってズンズン歩いていく。
リュウを画面端に追いつめたら、ここで大足払いを出し、リュウがガードしたらダブルラリアット。
リュウが最初の大足払いで転んだら、起き上がりに大足払いを重ねておくと、連続して転んでくれることがある。もしガードされたら、この場合もダブルラリアットを出しておこう。
リュウが、一瞬ボーっとした後は、近めの間合いで昇龍拳、遠めの間合いで竜巻旋風脚を出してくることが多い。
昇龍拳は、着地後をお好きなように。竜巻旋風脚はしゃがみ小パンチで返す。

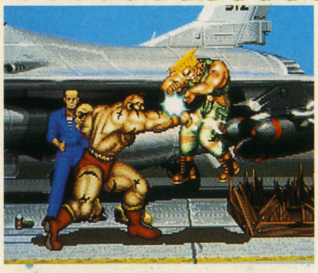






VS 春麗

大の気功拳は、斜めジャンプでもかわしやすいのだが、問題は小の気功拳。飛んでくるスピードがかなり遅いため、大の気功拳のつもりで斜めジャンプすると、着地際に見事に当たってしまう。
ここは、ダブルラリアットでジワジワと近づいて、気功拳の技の硬直時間を狙っていくのが無難。
どうしても飛び込む時は、ジャンプ大キックの足の先を春麗に当てるような感じでいこう。







VS ガイル

スタートしたら、まずガイルに向かって歩いてみよう。
ここで、ガイルがこちらに向かってくるようなら、急いでしゃがみガード。小パンチを2発出してくるので、2発目が終わったらスクリューで吸い込むか、立ち大パンチで反撃。
ガイルが後ろに退っていくようなら、追いつめていき、画面端までいったら大足払いを出す。
ガイルが大足払いをくらったら、ラッキー! とばかりに大足払いを重ねよう。運が良ければ連続してくらってくれる。
ソニックブームは、基本的にダブルラリアットでかわし、斜めジャンプをしてきた時は、立ち大パンチで撃墜する。
また撃墜した後に、レバーを細かく前後させると、再びガイルが斜めジャンプをしてくる場合があり、うまくいくとそれだけでハマってしまうことがある。

VS ダルシム

ドリルアタック(頭からくるヤツだ)がきたら、ガードした後にスクリューか、通常の投げ技、またはダブルラリアットで返す。
スライディングは必ず、1回目のスライディングの後に、何がくるか見てから反撃したほうがいい。
3回連続で出してきた場合、3回目をガードしてから投げ、ないしはスクリューだ。
ヨガテレポートは、着地点に大足払いを重ねておくと、見事に転んでくれる。







VS ブランカ





まず、特性としては、バーチカルローリングを2回出した後に、ローリングアタックをしてくるところ。しゃがみ小パンチで返すか、バーチカルローリングの2回目の着地際を投げ、ないしはスクリューを狙う。
画面端に追いつめられて、ブランカがジャンプ大パンチを連続している場合、下手に返し技を狙わないほうが無難。
ここはガードしつつブランカの逆側に回り込むほうがいい。タイミングさえ合えば、ブランカの着地後を投げることもできる。



VS ケン

ケンが後ろに退って、波動拳を連発し始めたら、斜めジャンプで近づいていく。ちょうど、波動拳を2発、斜めジャンプでよけながら進んでいくと、ケンの目の前に着地していることだろう。
ジャンプからのスクリューが出せるようなら、2発目の波動拳を斜めジャンプでよけた後の着地間際にコマンド入力。無理ならジャンプ大キックで飛び込め。
昇龍拳、竜巻旋風脚は、リュウと同じ攻め方で(ただし、ケンの昇龍拳はスキが少ないので注意)。

VS E.本田

スタートしてから、画面の後ろに退ってみよう。ここで、本田がノッシノッシと歩いてきたら、大足払い、ないしはスクリュー。
間合いが離れた場合に、スーパー百貫落としをしてくることがあるが、ターボの時と違って、こちらに届かない間合いに落ちてくる。着地後に大足払いを出そう。
スーパー頭突きは、しゃがみ小パンチ連打でOK!

文中にスクリューとある箇所は、フライングパワーボム、アトミックスープレックスでも可。

新キャラ4人は中足払いで相手を飛ばし、無敵対空技で攻撃するパターンが持ち味！

VS バイソン

ここで、お手軽パターン。そう、恐怖の小パンチ連打で、バイソンを倒してしまおうという強引な攻め方だ。

基本はしゃがみ小パンチで、ジャンプしてきたら、立ち小パンチに切り替える。

時間がかかるのがイヤな場合は、バイソンのダッシュアッパーをガードした後に大足払いを出して転ばせる。以後、起き上がりに大足払いを重ねていこう。

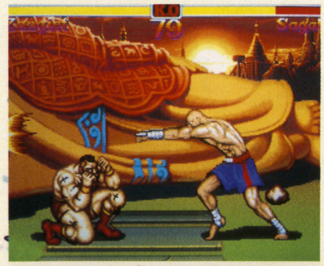




VS サガット

サガットが画面後ろに退ったら、ケンのところであげた方法を応用しよう。グランドタイガーショットを出してきたところで、ちょうどサガットの目の前に着地できればベスト。

スクリューが出せる場合はスクリューで、出せない場合はジャンプ大キックで飛び込もう。







VS バルログ

スライディングしてきたらガードして、投げや、大足払い、スクリューで返していく。

バルログを転ばすことができたら、ボディープレス（ジャンプ中にレバー下で大パンチボタン）を出して飛び込んでいくと、バルログがバック転で逃げていく。そこを追いかけて、投げ、またはスクリューで吸い込む。

バルログが、壁に向かった時は、フライングバルセロナアタックか、イズナドロップのサイン。ヘッドバッドで迎撃だ。

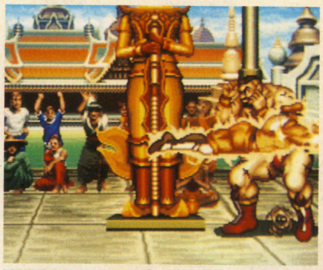
VS ベガ

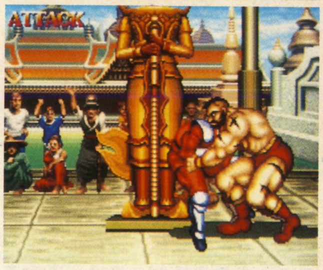
基本的にヘッドプレスは、立ちガードしてから、ベガが逆側に着地したところを投げ、ないしはスクリューで吸い込む。

至近距離で、サイコクラッシャーアタックを出された場合、ガードしてから投げ、ないしはスクリューをかける。





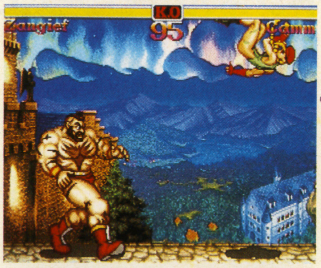




VS キャミィ

中間間合いで、ジャンプしてきた時に、ガイル戦で使ったような、立ち大パンチを出して撃墜し、レバーを細かく前後させ、キャミィを飛ばして、再び立ち大パンチといった戦法が使える。

至近距離で、スパイラルアローを出してきた場合、ガードして投げ、ないしはスクリューで返す。









VS フェイロン

基本的に、しゃがんだ状態で攻めていく。

こちらの大足払いをガードさせた後に、相手がしゃがみ小パンチ、またはしゃがみ小キックで来た時は、投げがスクリューで。





VS ディージェイ

相手の小技をガードした後の一瞬で、スクリューをかけるなり、投げるなりしていく。

エアスラッシャーは、ダブルラリアットでかわして、間合いをつめていこう。ただし、スライディングには注意したほうがいい。

VS T.ホーク

自分が画面端に追いつめられると、コンドルダイブを連発してくる。タイミングさえ合えばダブルラリアットで返すことができるが（激ムズ）、できればフィールドの中央付近で闘うことをオススメしておく。

トマホークバスターは、T．ホークの着地後に、投げるなり、スクリューするなり、ダブルラリアットするなりで反撃しよう。

あまり近い間合いにいると、メキシカンタイフーンでやられる。

スパIIの新キャラ4人の対CPU戦攻略は、とりあえず終了したわけだが、賢いキミなら、もう4人の基本パターンの類似性に気がついていることだろう。

いずれも、中足払いで相手を飛ばして無敵対空技で撃墜するというパターンだ。

このパターンさえ覚えておけば、明日からCPU戦は怖くないゾ。

リッジレーサー

上級コースを極めるためのドライビングテクニック

上級コース後半のタイトなカーブを快感に！

初級、中級コースを極めたプレイヤーなら、上級コースも極めたくなるのはプレイヤーとしての性(サガ)だろう。そのためのドラテクだ！

ドラテクを見せつけるのだ！

初級、中級コースと違い、上級はコース後半が延長されているのは、リッジレーサーをプレイしている人なら、もうご存じのことだろう。この上級コースは、安全走行では、まずクリアできない。

そこで、上級コースを極めるための走りを研究してみたので、参考にしてもらえれば幸いである。

それでは実践に移ろう。

上級コースは良いスタートから

上級コースを少しでも速く走るためには、まずはスタートが良くなくてはお話にならない。

うまくスタートするには、ホイールスピンを起こさずにスタートすることは、1月号で述べた通りだが、スタート時に有効な回転数が大体解析された。そこで、改めて良いスタートの方法の解説だ。

良いスタートの方法

GOサインが出るまでに、5千～6千回転までアクセルを踏み込み、その回転数をキープする。

GOサインが出てスタートしてから、注目するのは路面。スタート後のしばらくの間、路面にブラックマーク（タイヤの跡）がついているが、このブラックマークが消えるまで、スタート時のアクセルの踏み加減をキープすること。

ブラックマークが消えたら、アクセルを踏み込んでいく。

この方法で、ホイールスピンは防ぐことができる。

シフトはオートマで！

実車の運転でマニュアルシフトに慣れている人でも、オートマでプレイしたほうが無難。

なぜなら、後半のタイトなカーブが連続する箇所では、マニュアルだとシフト操作が繁雑になり、プレイに混乱をきたすことが、まあるからだ。

スタートも、クラッチをつなぐ時に失敗すればヒサンなものになるため、確実に走りたいならオートマをオススメしておく。

もちろん、マニュアルで完璧にマシンを操れれば、それに越したことはないのだが…。

基本アクセルワーク

コーナー時のアクセルワークだが、基本的にはアクセルを一瞬離して、ブレーキを一瞬踏むようにする。コーナーによって落とすスピードは違うが、それはコースの項で解説していくことにする。

ステアリングを切るギリギリの地点まで、アクセルを踏み込んだ状態で、ステアリングを切っている最中にアクセルワークを行えばいいだろう（これを基本アクセルワークとする）。

トンネルからブリッジまで　上級コース その1

上級とはいえ、マシンのスピードは中級と同じ。

まずはスタートしてから差しかかるトンネル。走行ラインは、アウトからトンネル内に入り、トンネル内ではインをついて、トンネルを出る時にアウト側で出る。

これは、次に続くコーナーへの走行ラインの布石になっている。

基本的に、アウト・イン・アウト（1月号にて解説あり）で抜けるのが、うまく曲がるコツだ。

トンネル直後のコーナーは、基本アクセルワークで、190km／h程度まで落として曲がる。走行ラインを取り間違えた場合、185km／h程度まで落としたほうがよい。

このコーナーの後の左へのコーナーは、そのままアクセルを踏みつつ曲がり、ブリッジを通過する。

ブリッジ通過から第1チェックポイントまで　上級コース その2

ブリッジ通過後の緩やかな左カーブは、アクセルベタ踏みでOK。

この緩やかなカーブを過ぎたあたりで、右へのコーナーが2回連続でくる。最初のコーナーはアクセルベタ踏みで、図Aの地点でステアリングを切る。

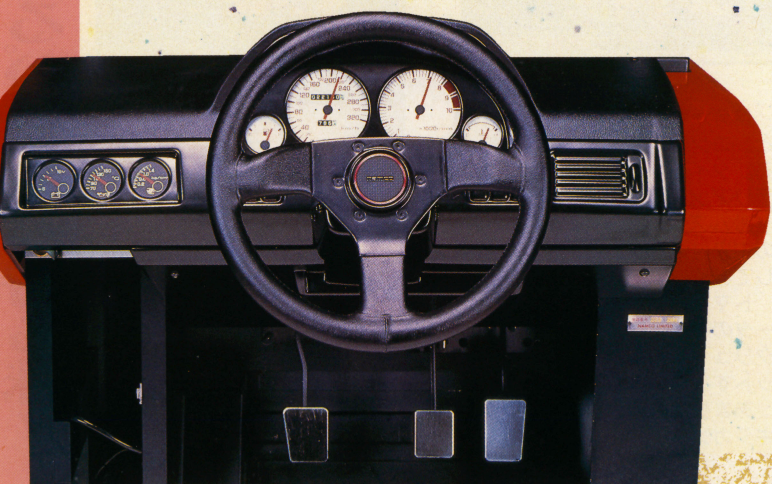
続くコーナーは、進入直前でアクセルを開けて、一気にステアリングを切る。200km／h程度が目安だが、走行ラインによっては190km／h程度まで落とさないと曲がり切れない場合がある。



そして1つ目のチェックポイントを通過だ。

第1チェックポイント通過からトンネルまで　上級コース その3

チェックポイント通過後のコーナー。基本アクセルワークで曲が



オートマで上級コースを制したら、やはりマニュアルミッションで攻略か！

り切るのだが、確実に曲がりたいなら、190km／h程度まで落とす。
うまくラインを取って、ギリギリのスピードで曲がり切るようにしよう。
このコーナーを抜けた後は、緩やかなカーブに差しかかるが、前のコーナーで190km／hまで落としている場合は、そのままアクセルベタ踏みで曲がっていく。
油断して敵車に接触しないように。ここでミスしていると、後々のタイムに影響するからだ。
続いてトンネルに差しかかるが、トンネル内は微妙にアクセルを調節して曲がっていく。
スピードは200km／hが目安。

トンネル通過から第２チェックポイントまで

上級コース その４



トンネルを通過した後、左側に入る。ここからが上級コースの正念場だ。
緩めの左カーブを通過したところで、突然カーブの角度が変わる。
基本アクセルワークで195km／h程度まで落とし、対処しよう。

このカーブの後、少しだけストレートを走るような形になるが、このストレートの終り際に、右へのコーナーがある。
アクセルで、少しずつスピード調節しながら曲がっていこう。
ここを越えたところでチェックポイントだ。



第２チェックポイント通過から、連続コーナーまで

上級コース その５

チェックポイントを通過してすぐ、左へのコーナーだ。前のコーナーから微妙にスピード調節して、190〜200km／h程度で曲がる。
そして、次の右コーナーまでアクセルを踏み込み、コーナーに入ったところで基本アクセルワーク。
目安となるスピードは185km／h程度となる。
この地点を越えたら、いよいよキミのステアリングさばきがモノをいう連続コーナーだ。
ここをうまく越えるコツは、常に１つ先のコーナーを見ることで、その１つ先のコーナーと同じ方向に、小刻みにステアリングを切っていく。もちろん、基本アクセルワークは併用すること。180km／h程度が目安だ。



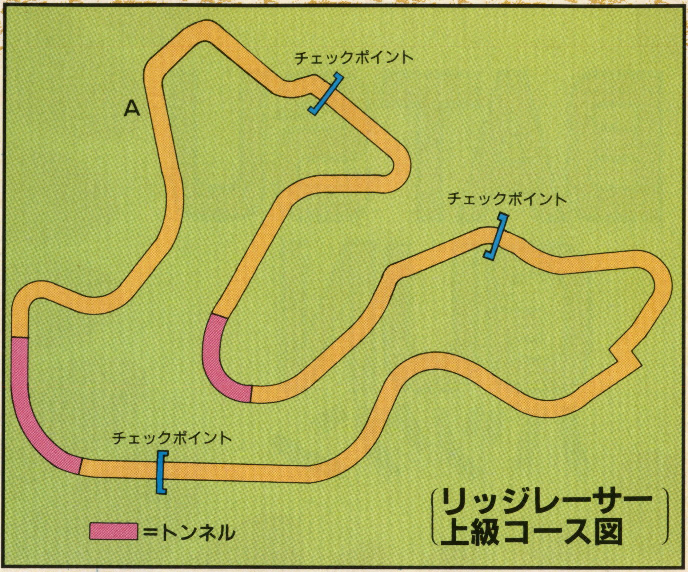
連続コーナー通過から第３チェックポイントまで

上級コース その６

連続コーナーに続いて、右コーナーだが、ここからのアクセルの踏み加減は、前のコーナーを越えたところで、軽く踏み込む感じでいくといい。



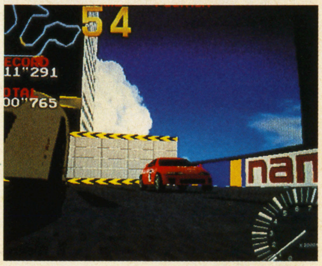
スピードは180km／h程度で通過。 右コーナーの次に左コーナーがくるが、ここは極力インをとるような形でいく。微妙なアクセル調節を忘れないように。
195〜200km／h程度のスピードで曲がっていこう。
そして、最終コーナーは、アクセルを踏み込みつつ、曲がっていくといいだろう。
最終コーナーを通過して、チェックポイント通過で１周だ。



《特別大公開第２弾・上級コース》

敵車との接触は避けるべし！

タイムロスを防ぐための、ドライブゲームの基本。コーナーで敵車にジャマされていない時は、コース解説の項で述べたスピードで曲がっていくのがいいが、敵車にコースを塞がれている時は無理しないこと。
敵車の側面に接触しただけなら、それほどのロスはないが、追突した場合は最悪。一気にスピードが落ちてしまう。
追突しそうになったら、アクセルを開けてスピード調節すること。
少しくらいスピードを緩めても、追突して一気にスピードが落ちてしまうよりは、はるかにマシ。





BATSU GUN バツグン

どんどん熱くなる弾よけ！ 3面から、本当のバツグンだ!!

ボンバーを惜しまず使って先の面への道を開く

GCで、超盛り上がりを見せている「BATSUGUN」。今回はヤマ場ともいえる3、4面の攻略だ。

盛りあがってるか〜い?バツグンだと思うよ〜ッ!

■ブタさんの謎■

特定の位置で、ある動作をすると、地形からブタさんがニョキっと姿を現す。

このブタさんに自機を重ねると得点が加算されていくのだ。

どこかに隠されているので、探し出してみよう。

STAGE 3

POINT 1

ステージスタート後の岩場に、橋が掛かっていて、そこをトラックのような移動砲台が通過しているはずだが、この移動砲台こそ経験値稼ぎのターゲット。なにしろ、破壊可能な弾をバラバラとバラまいてくるのだ。

ここで、しばらく移動砲台を破壊せずにねばり、経験値をガンガン稼いでいく。もちろん、ザコにも注意を払うこと。

移動砲台の直後に、中型の敵が出現するが、両腕からはそれぞれ3連の弾を連射し、本体からは3WAY弾を発射してくる。

対策としては、中型の敵の両腕の3連の弾の間に入り、3WAY弾に注意しつつ両腕を破壊し、それから本体に撃ち込めばOKだ。



両腕をとにかく破壊しよう。



固い砲台なのでボンバー使用も可

POINT 2

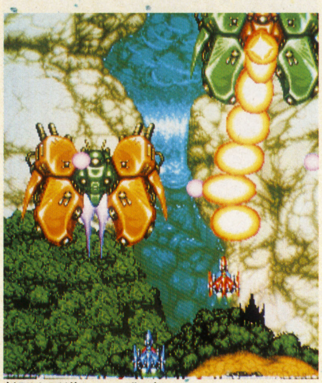
ステージ中盤にさしかかると、中央部に3WAY弾を連射する大型砲台と、その周りを取り囲むように小型砲台がある。ノーミスで来ている場合、弾がかなり速いため充分な注意が必要だ。

出てくる端から小型砲台をどんどん破壊していき、大型砲台が見えたら大型砲台に集中攻撃を行なう。大型砲台はかなり硬いため、ボンバーを使用しても構わない。

POINT 3

大型砲台を越えると、大型の敵が2体出現する。まず、4WAY弾を発射し、続いて楕円形の弾を自機に向かって直線状に連射してくる。両先端の砲台を破壊することで、4WAY弾の発射を防げるので、とにかく先に砲台をつぶすことを考えよう。

2体とも砲台をつぶせたら、楕円形の弾を誘い、自機に引きつけながら、外周を大回りして逃げつつ撃ち込むとよい。



敵弾を誘導しつつ逃げろ

つらいようだったら、ボンバーを使用すること。ミスするよりはマシである。

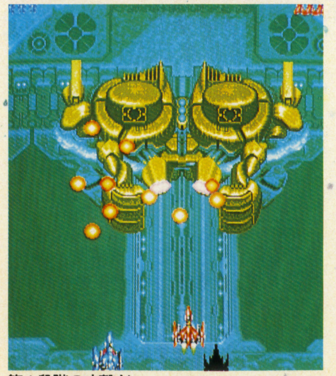
BOSS

いよいよ3面のボスである。

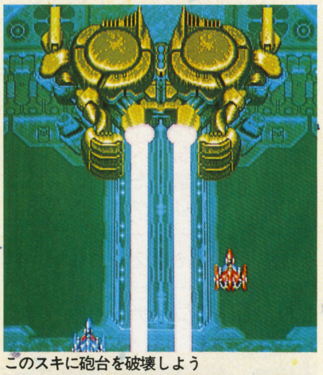
まずは、両先端部のバラまき弾を出す砲台から破壊するのだが、砲台が弾を撃つのを止めたら、中央部からレーザーを発射してくるため注意が必要。逆に、レーザーを発射している間は他の砲台は弾を撃ってこないので、その間に先端の砲台どちらかに集中して撃ち込み、一気に破壊してしまう。

レーザーを撃つのを止めたら、逆側に移動して砲台に撃ち込みつつレーザーの発射を待つとよい。

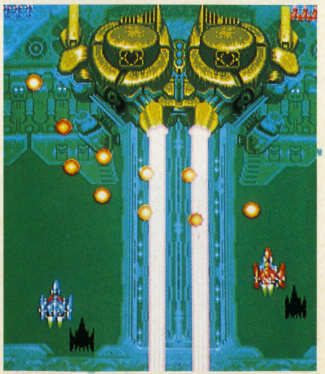
両先端部の砲台を破壊できたら、レーザーを発射する砲台に撃ち込む。破壊したら、本体から2WAY弾を扇状に発射してくるが、ボス本体中央真下に自機を位置させ、弾の軌跡を見ながら弾の間に入り、また中央真下に戻るといった（要するにチョンチョンよけ）感じでよけていくといいだろう。



第1段階の攻撃だ

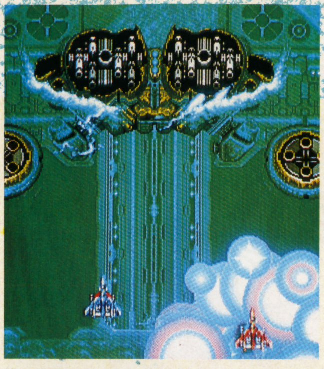


このスキに砲台を破壊しよう



前部の砲台を破壊すると5WAY弾

敵の弾をよけるのがポイントだ！熱いぞ、弾よけシューティング・バツグン！


第2段階でボンバー使用中

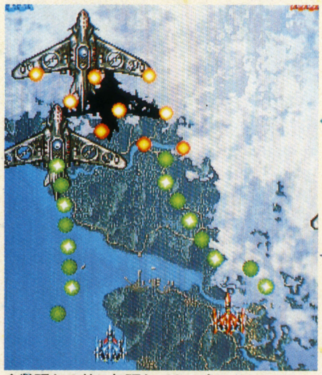
2WAY弾を発射する砲台を破壊したら、本体からバラまき弾が発射され、本体の両斜め下から円形の砲台が現れる。この円形の砲台から発射される弾は、破壊可能なため、ボス本体のバラまき弾に注意して、円形の砲台を破壊しつつボス本体に撃ち込むといい。

怖ければ、もちろんボンバーを使ってもいい。

STAGE 4

POINT 1

スタートして、しばらくしてから現れる中型機（中型機Aとしよう）は、中央から緑色の弾を連射し、同時に3WAY弾をバラまき、おまけに耐久力もそこそこあると


多数現れる前に処理しておこう

いったイヤな敵だ。出現したら、即破壊するようにしないと、次から次へとどんどん現れるため、手がつけられなくなってしまう。

同時に出現するザコ軍団も、弾を同時に2発ずつ撃ってくるため、画面端に追い込まれないように。

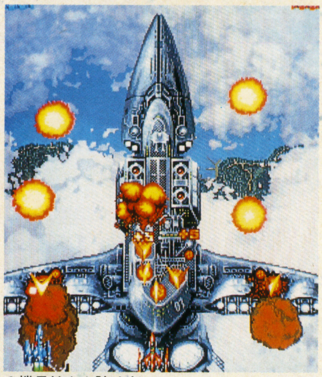
中型機Aの後に、赤色のザコが白い太めのレーザー状のものを発射しながら左、右の順番で現れる。

背景が雲の上なので、レーザー状のものが見にくいから注意しなければいけない。

POINT 2

最初の中ボス。ちなみに、2面で出てきたボスが2回連続で出現する。4面まで来れば自機のレベルも上がっているため、2面よりは楽に倒せるだろう。

2回目が多少ツラく感じたら、ボンバーを使ってもかまわない。


2機目はやや強めだ

POINT 3

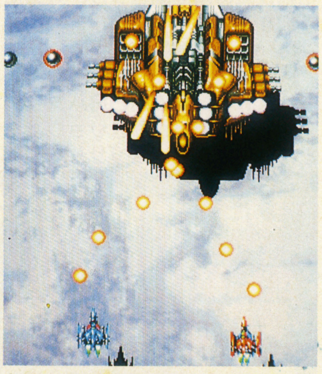
画面上方から銀色のザコが飛来し、画面の下のあたりでしばらく制止した後に、弾をバラまきながら再び画面上方に逃げていく。

制止している間に、一気に撃ち込んで倒してしまえ！

続いて、ザコが連結した形の中型の敵が現れる。意外に耐久力があるため、気合いを入れて撃ち込んでいこう。

その地帯を過ぎたら、中ボスの登場だ。本体からの1段階目の攻撃は、放射状に発射してくる弾、レーザー、楕円形の弾などだが、放射状の弾よりも、レーザーに気をつけること。ボンバーを使いつつ撃ちこんでもOK！

2段階目の攻撃は、本体からの超高速バラまき弾と、超高速の集中砲火状の弾の繰り返し。弾を発射する時に一瞬間があるので、自機に引きつける感じで左右に大きく動いてよけるといい。

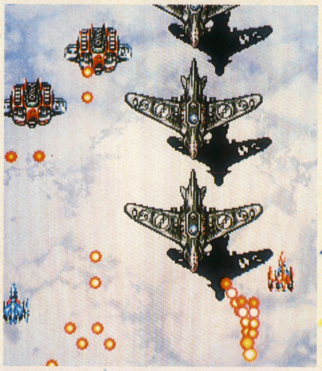

中ボスの第1段階目の攻撃

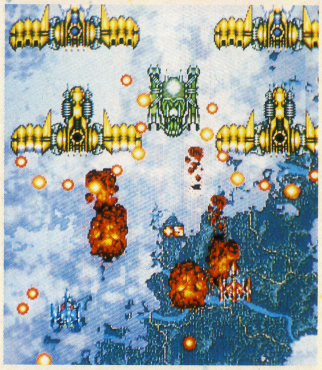
POINT 4

中ボスを過ぎると、全方向に弾を発射する中型機（中型機Bとしよう）が現れる。ここで、同時に出現するザコに注意しなければ痛い目にあう。

そして、中型機A、中型機B、POINT 1での赤いザコ5機の順序で出現する。

注意しなければならないのは、この後の敵。中型機Aが画面の下から現れるのだ。自機を画面中程まで移動させ、弾の切れ目を見て中型機Aの真下に入り速攻で倒せ！


端に追いつめられないように

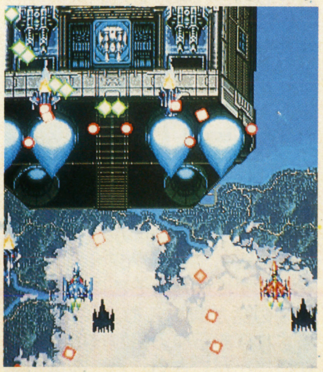

とにかく撃つべし撃つべし

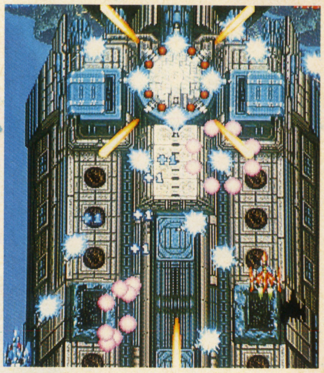
BOSS

ここまで来て、ようやく4面のボスである。ボスは2つが縦に連結した形になっているが、連結部までは、左右に3WAY弾を発射する砲台、中央部には全方向に弾をバラまく砲台の配置が続く。

ボス連結部の攻撃は、レーザー、8発同時に発射される弾、破壊可能な白色の弾だが、主に注意するのは8発同時に発射される弾。

レーザーは、縦横4方向、斜め4方向の繰り返しで発射されるため、他の弾をよける時は、レーザーが発射されていない方向へよけ

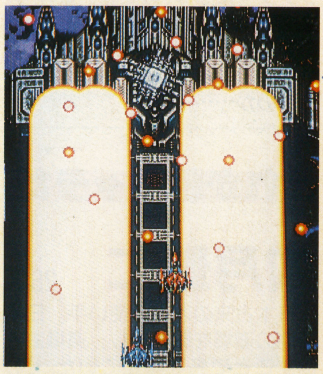

弾の見切りが勝負を決める


斜め位置に行かないように

ること。

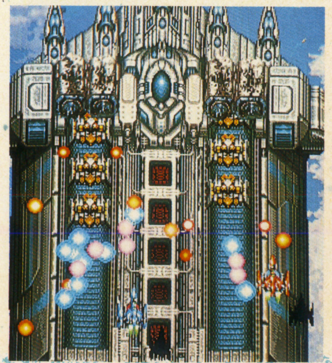
連結部を破壊すると、切り離された部分に砲台が横に7つ並んでいる。この砲台は真下にしか攻撃してこないため、写真のような安全地帯を利用し、砲台に重なって壊せるところは壊してしまう。

そしてボス本体の攻撃となる。中央部からはバラまき弾、時折左右の砲台から極太のレーザーを発射してくる。レーザーは左右端か、中央真下に位置すれば当たることはない。


実は攻撃しやすい場所も…

レーザー砲台を破壊すると、戦車がゾロゾロと現れるが、両側に戦車をためるとパニック状態になるため、ボンバーを使ってでも戦車を処理しなければならない。

他に、棒状の弾も本体上部から発射されるが、この弾は破壊できるので、接近してきたら即破壊すること。放っておくと、いつまでも自機の周りをウロウロして邪魔になるからだ。



龍虎の拳2

最新画面&キャラクター紹介

リョウ・サカザキ必殺技コマンド公開

いまだ全体像のハッキリしない「龍虎の拳2」。今回は、入手した最新画面と新旧キャラクターのプロフィールを紹介しよう。

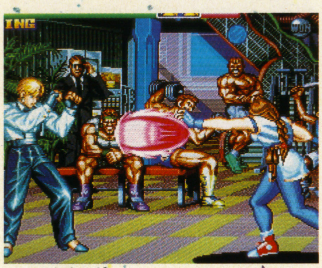
いよいよ核心に迫まる日が来た！待て次号(2/28)

今まで、対戦モードでしか使えなかったキャラクターが「龍虎の拳2」では使えるようになったが、あの前作の騒動の後、リョウとロバートの相手をつとめた相手キャラクターたちは、何を思いこの「異種格闘技戦」に望むのか？
そして、気になる新キャラクターとは、いったいどのようなヤツらなのか………!?



師弟対決！ ロが悪いな〜ぁ


忍者 如月の一撃!!


ユリの虎皇拳!?

これが新キャラだ

如月影二 26歳

日本古来の忍術の使い手。日本各地の道場を転々とし、道場主を倒すことで名を馳せていた。「わが忍術は天上天下において最強である。ゆえに我を越えるものは、すべて断つ！」が彼の口癖だ。極限流空手の使い手、タクマの名を聞き、彼を討ち滅ぼさんと大会に参加する。

テムジン 32歳

何も持たずに身ひとつで、サウスタウンにやってきた男。犯罪や暴力が横行するこの街で必死に生きている子供たちに何かをしてやりたい、と思っていた。
「それには多額な資金が必要ダス」とテムジン。そこへ異種格闘技戦の話を聞き、優勝賞金をその資金にと考えたのだ。

リー・パイロン 68歳

中国拳法の達人にして、漢方医学の極意を持つ男。拳法の魅力に取りつかれ、夜な夜な街で拳をふるう。最近は高齢を理由に漢方医に専念していたが、戦うときの興奮を忘れられなかった。
異種格闘技戦の話を聞き、これを最後に漢方医専念することを誓う。リー最後の戦いがはじまる。

ミッキー・ロジャース 28歳

貧しいながらも、ボクシングのチャンプを目指してきた男。不慮の事故でその夢ははかなく消えた。
その後も、チャンプへの夢は捨て切れずにいた。そこに異種格闘技戦の話が舞いこむ。「これに優勝すればあらゆる格闘技の頂点に立つことができる」と、彼は出場を決意する。

ジョン・クローリー 30歳

海軍士官学校教官だったが、Mr.ビックへの武器横流しの疑惑がもたれ、軍法会議の結果、教官の資格剥奪、懲戒免職処分となる。
かっての親友、Mr.ビックを頼るが、彼の姿はどこにもなかった。どうしても金が必要な彼は、異種格闘技戦の噂を聞きつけ、大会に参加する。

キング 22歳

レストランL'AMORバンサー（用心棒）だったが、リョウたちとの戦いに敗れ、バンサーをやめてしまう。
その後、ストリートファイター相手に、多額の金を巻き上げていた。異種格闘技戦にも、金を目当てに参加するようだ。彼女が多額の賞金を集めるのは、何故……？

ジャック・ターナー 33歳

かってMr.ビックの元で、組織の一員として働いていたが、組織を脱退し、昔の「BLACK CATS」を再結成しようとするが、以前のメンバーは誰ひとり残っていなかった。そこに、異種格闘技戦の話を聞き、腕の立つメンバーを集めることを思いついた。

Mr.ビック 27歳

サウスタウンを影で牛耳る、ある組織の一員。組織内で対立していた男が、異種格闘技戦を企画・運営したことに疑問をいだき、大会に潜伏する。
出場はせずに、勝者に無関係にファイトを仕掛けてくることになるだろう。その男の真意とは？その正体とはいったい…………!?

おなじみキャラもプレイヤーで使える

リョウ・サカザキ必殺技コマンド

虎煌拳
+A

暫烈拳
+A

空中虎煌拳
ジャンプ中 A(斜め下) +or B(横)

虎咆（元ビルドアッパー）
+A

飛燕疾風脚
+B

極限流連舞拳
+A

CPU攻略＆対戦への指南

（サムスピのラストを飾るのは、最凶最悪のアメリカン忍者・アースクエイク。そしてラストボス・天草四郎時貞の攻略！）

サムライスピリッツ

剣匠 剣術の極意

サムスピもついに最終回。出た！ラストボス天草だ！

アースクエイクの巻

投げられない特性を使いこなせ!!

剣匠・剣術の極意

アースクエイクには、超強力（凶悪）な特性がある。それは、投げ技を一切受けつけないことだ！これを使わない手はないぞ!!



戦法極意

アースクエイクの技は全体的大ぶりでスキが大きいものが多い。

しゃがみ小斬り
しゃがみ中斬り

中距離～近距離での牽制技。比較的リーチもあり、近間だと2発入る。小斬りはスキも少ない。相手の技のスキに入れるのによい。

しゃがみ大斬り

リーチがとても長く、近間で当たれば2発入るので、非常に強力。出した後のもどりが遅いので、飛び込まれると非常にツライ技。

前方ジャンプ大キック

いわゆる“ケツ”攻撃になる。下方への当たり判定が広く、技が出っぱなしで非常に強力！近間からこれで飛び込むと返されにくい。

前方ジャンプ中斬り
前方ジャンプ大斬り

横方向に長く伸びるので、遠目からの飛び込み攻撃に使う。大斬りは、相手との間合いが近いと“ハラ”による攻撃になる。ハラの攻撃自体はあまり強くない。

垂直ジャンプ大斬り
バックジャンプ中斬り

対空技。相手が飛び込んできたら、素早くジャンプして、すぐに大斬りを出すのがコツ！　相手との距離が遠めだったら、垂直ジャンプ大斬りで返し、近めだったらバックジャンプで返す。距離が近いと、大斬りがハラになってしまう。ハラは対空技にならない。

しゃがみ大キック

対空技だが、一部キャラとの近めの戦いでしか使えない。

また、立ち斬りは威力があまり強くなく、近間だと当たらない場合が多い。

ファットバウンド

大はバウンドが高く、当てると、相手を転ばすことができる。コマンド入力時のレバーの方向でバウンドの方向が変わる。

ガードされると、反撃を受けやすいので、あまり使えない。

ファットチェーンソー

ただ回転しているだけの技だが、けっこう強力！　近間で出せば反撃を受けにくく、ガードされてもケズることができる。出がかりは一瞬無敵で、対空技にもなる。

連続技

ジャンプ大キック（近距離）→しゃがみ中（大）斬り

“ケツ”が入ったら、すぐにしゃがみ中or大斬りを入れるだけ。しゃがみ大斬りのほうが強力だが、中斬りのほうか入りやすい。

対CPU戦 戦術極意

ケツ投げパターン

ジャンプ大キック（ケツ）で飛び込んでガードさせ、投げ技を入れるだけ。投げ技は中斬り投げを使う。相手が“ケツ”をくらうようなら、再び“ケツ”で飛び込む。

超待ちパターン

ひたすらガードで待ち、相手が投げを入れにきたら、逆に投げ技を入れ、大技や必殺技を使ってきたら、そのスキにしゃがみ中・大斬り、ジャンプ攻撃を入れる。

誘い蹴り撃墜パターンは小足払いで誘い、ジャンプ中・大斬りで落とす。相手の起き上がりには必ずファットチェーンソーを重ねる。

アースクエイクの巻

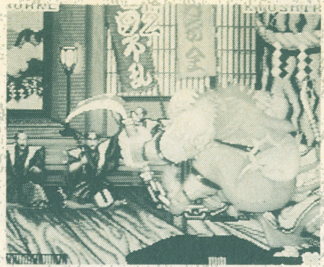
凶悪な特性を持つアースクエイク、これをフルに活かすのだ！

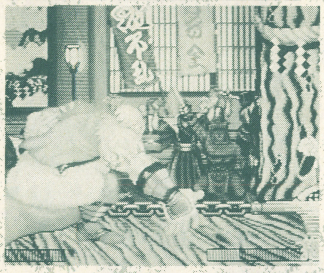
vs アースクエイク

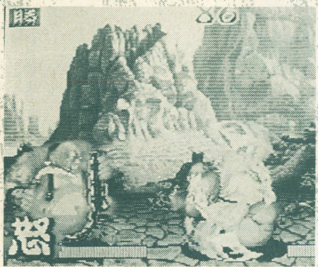
“超待ち”する。飛び込んできたら、間合いに合わせて対空技で落とすかガード。近づいてきたらしゃがみ中斬りで間合いを離す。

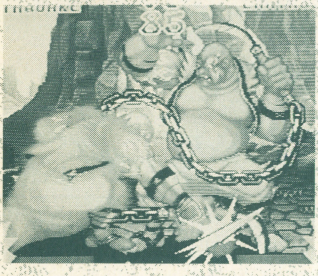
ファットチェーンソーは垂直orバックジャンプ大斬りで返せる。

また、近間から“ケツ”を連発してもよい。







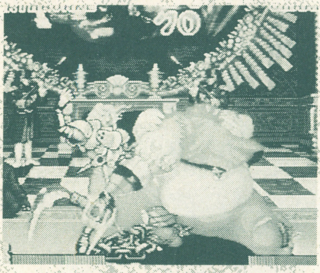


vs 千両 狂死郎

“ケツ”の連発or“ケツ”投げのみでOK！ ラクラク!!

vs シャルロット

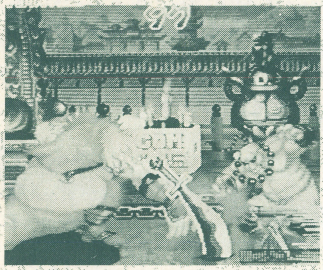
何もしないようなら、近づいて投げ技を入れる。発狂したら“超待ち”でいく。大斬り、スプラッシュファーントできたら、ガードして、しゃがみ中斬りで返す。



vs 王虎

“超待ち”する。そのうち気功爆転法を使ってくるので、ガードし、剣を取りにきたトコロにしゃがみ大斬りを入れる。

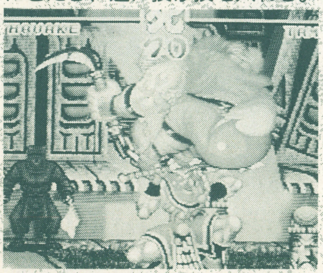
近づいたらしゃがみ中斬りでつついて、大足払い、立ち大斬りを誘う。立ち大斬りはガード後、しゃがみ大斬りを入れる。

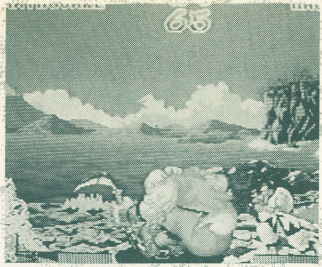


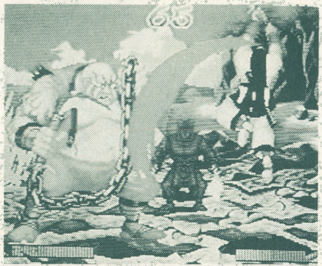
vs タムタム

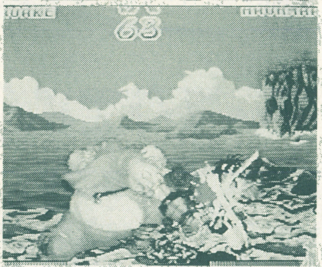
最初から最後まで“ケツ”投げで攻める。“超待ち”は昇りジャンプ大斬りをくらうので、使わないようにする。

発狂モードに入って、アハウ・ガブルを使ってきたら、しっかりガードする。パグナ・パグナ、パグナ・ディオスは“ケツ”で楽に返すことができる。ダッシュ投げにきたら、逆に投げ技を入れる。









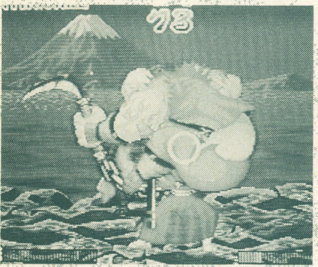
vs 覇王丸

隠居モード時は“ケツ”投げでいく。発狂したら、旋風裂斬に“ケツ”で飛び込んで、(できれば)しゃがみ中斬りを入れる。弧月斬はガードして、落ち際にしゃがみ中斬りを入れる。

vs 橘 右京

“ケツ”投げパターンのみでOK！ なるべく近くから飛び込む。

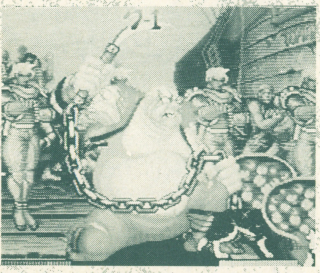
ささめゆきは、しゃがみ大斬りで、つばめ返しはガード後、バックジャンプ大斬りで返す。



vs ガルフォード

“ケツ”投げで攻める。発狂したら、技に合わせて返す。

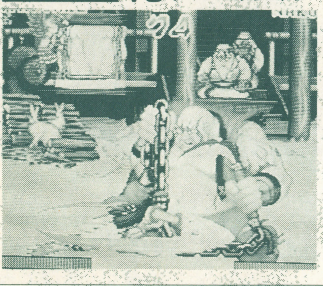
プラズマブレード、犬技は飛び込み攻撃。レプリカ系の技はガードして、前方ジャンプ大斬りを当てていく。シャドーコピーはファットチェーンソーで返せる。



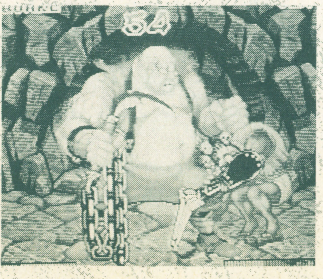
vs ナコルル

発狂モードに入るまでは、“ケツ”投げでいく。

モードが変わったら、アンヌムツベ、カムイムツベ、レラレムツベはガードして、しゃがみ中斬りで返す。ヤトロ・ポックはしっかりガードで耐える。

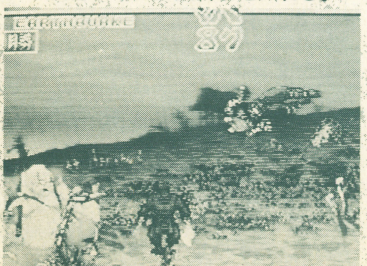






vs 服部半蔵

誘い蹴り撃墜パターンが有効！ 発狂したら、爆炎龍はガード、モズ落としは逆に投げ技を入れてやる。うつせみ系の技はガードして、前方ジャンプ大斬りを入れる。



vs 不知火 幻庵

まよわず“ケツ”投げでいく。飛び込んできたら、近めのしゃがみ大蹴りで返す。毒吹雪は近間の場合、素早く“ケツ”で飛び込む。

肉転突きはガードして、数歩歩いてしゃがみ中斬りを入れる。

vs 柳生 十兵衛

“ケツ”投げ、“超待ち”で攻める。ダッシュ投げにきたら、逆に投げる。

八相発破はやはり、“ケツ”で返すことができる。ニッ角羅刀はガードして、落ち際にしゃがみ中斬りを入れる。

※→は連続技をあらわす

対CPU戦ラストボス
天草四郎時貞攻略のススメ
投げ技をメインに使え!!
全キャラ共通だ！ 剣匠・剣術の極意

とにかく強い、メチャ強い天草だが、CPUの裏をかく攻略法があるのだヨ！

「ヒドイ！」といいたくなるくらい、天草四郎時貞は強い!! だが、所詮はCPUが繰るキャラクター。うまく、CPUのウラをかいていけば、なんとか倒せるぞ!!

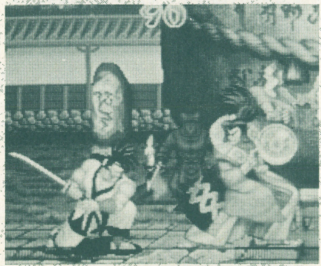
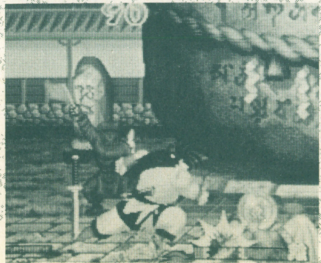



基本パターン1
スカシ投げ




サムライ・スピリッツの超・基本技スカシ投げは、天草四郎にも十分通用する。
ジャンプ小キックで飛び込み、天草のガードを誘い、そのスキをついて投げ技を入れるのだ!!
一勝するまでは、非常に有効！

基本パターン2
歩いていって投げ技

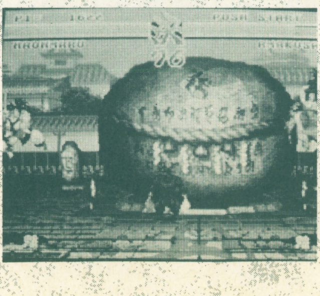
天草が前後にふらふら歩いているようなら、前進してきたトコロを、こちらからも歩いていって投げ技を入れる。
とりあえず、しゃがみガードで様子を見てから、行動に移ろう。これも一勝するまでは有効だ！

基本パターン3
誘い蹴り撃墜パターン




おなじみ、小足払いで飛び込みを誘い、各キャラの対空技で撃墜するだけ。一勝をしたら、このパターンがよくハマってくれる。
ポイントは、間合いを広く取ること！ あまり近いと、水晶球アタックがくる。飛び道具を撃ってくることもあるので、ちゃんとガードするようにしよう。

戦術指南
一勝する前

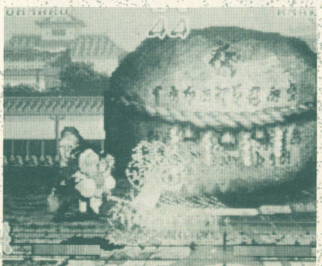


基本パターン1、2を使う。で、最初から最後まで、これを続けていくのがよい。
もし、確実に一勝したいのならば、天草にダメージを与えてすぐに、画面ハシでバックジャンプをする。すると、なぜか天草も画面ハシにさがって、バックジャンプしはじめるのだ。
その後は、時間切れを待てば、ラクに一勝できるワケだ。

戦術指南
一勝した後 その1

とにかく、刀による攻撃をしてはいけない。天草を発狂させないためにも、基本パターン2をメインに戦うのだ。
ポイントは天草との間合いを1.5キャラ程度あけておくこと。こちらがボーっとしていると、天草のほうからフラフラ歩いてきてくれる。そこにすかさず投げ技だ!!
運悪く発狂したらひたすら画面ハシでガードし、怒りが静まるのを待つか、「一勝した後2」を参照のこと…。

戦術指南
一勝した後 その2

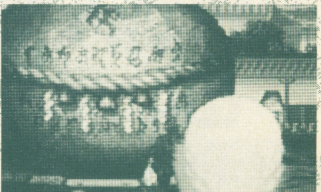


最初から、誘い蹴り撃墜パターンでいく。ダメージを与え続けると、発狂して"ヒョーッ、ヒューッ"の"テレポート連発モード"に入る。そうなったら、出現する場所めがけてジャンプ攻撃を繰り返す。たまに攻撃を当てられる。
さらに、テレポートし続けるならば、ひたすらジャンプ攻撃を続けるようにする。

クルクル、ドッカーンの返し方

天草を画面ハシで、つっつくと上空でクルクルまわり、体当たりしてドッカーンと爆発する、という攻撃をしてくることがある。
どの攻撃も非常にイヤなものだが、この攻撃だけは返し技を入れることができる。
ガードできれば、基本的に体力の減らない技なのだが、返し技のひとつも入れてやろうではないか！

- **覇王丸** ひきつけて弧月斬
- **ナコルル** ひきつけてアンヌムツベ
- **半蔵、ガルフォード** ガード後、しゃがみ大斬り
- **王虎** 早めの大気功爆転法
- **アースクエイク** ガードして投げ技を入れる。
- **シャルロット** 早めのパワーグラディション




特集

ゲーセンの原点はピンボールだ！

堀口名人直伝！ ピンボール上達講座

ゲームにハマっている人なら、ピンボールを一度はプレイしたことがあるのではないだろうか？
と言うことで、今回の特集はピンボール。特別に、ピンボール歴22年(！)データイースト堀口名人にご指導をいただくことにした。


さすがは名人！ 基本姿勢も完璧！

ピンボール攻略！ 基本はプレイ姿勢から

さて、コインを投入して、ボールシューターを引き、いざスタート！ と言いたいところだが、ここで基本的なプレイ姿勢のチェックをしよう。

①身体の位置が、台に近すぎないか？

身体の位置が近すぎれば、台を揺らすテクニックが使えないため、台から身体を少し離した状態で、肘を真っすぐ、もしくはやや曲げて台に体重をかけるような感じにすると、台を揺らしやすくなる。

②頭の位置が、フリッパーのほぼ真上にないか

頭がフリッパーの真上くらいの位置だと、フリッパーにしか視野の範囲がなく、ボールの動きを読みにくい。

頭をフリッパーの手前に位置させると、視野がフィールド全体に行き渡り、ボールの動きをあらかじめ予測することができる。

TILTとその対策

プレイヤーの初心者と、上級者のプレイスタイルの違い。それは、積極的に台を揺らしてボールをコントロールさせるところにも表れている。

ピンボールでは、〝プレイヤーがボールを意識的に操作するために、台を多少揺らしても良い〟ということを認識しておくべきだ。

ピンボールと言えば「TILT」（ピンボール台内部の振子が、揺れを検知して起こる現象で、無法な揺らしへの罰則と考えていい）の４文字が頭に浮かぶが、そこで、どう揺らせば「TILT」がかかりにくいかをお教えしよう。

台の中の検出装置は、一般的に正面の向きより、横の向きへの揺れに敏感であることから、前後方向への揺らしよりも、横方向への揺らしは力を加減したほうがいい。

どれくらい加減すればいいかは、やはり実際プレイして身に着けていくしかないだろう。ただ、１つ言えることは、「TILT」を恐れずに台を揺らしていこうということ。但し、「TILT」になりにくい台があっても、持ち上げるなどの過激な行為はしないように願いたい。

フリッパーでのボール打点

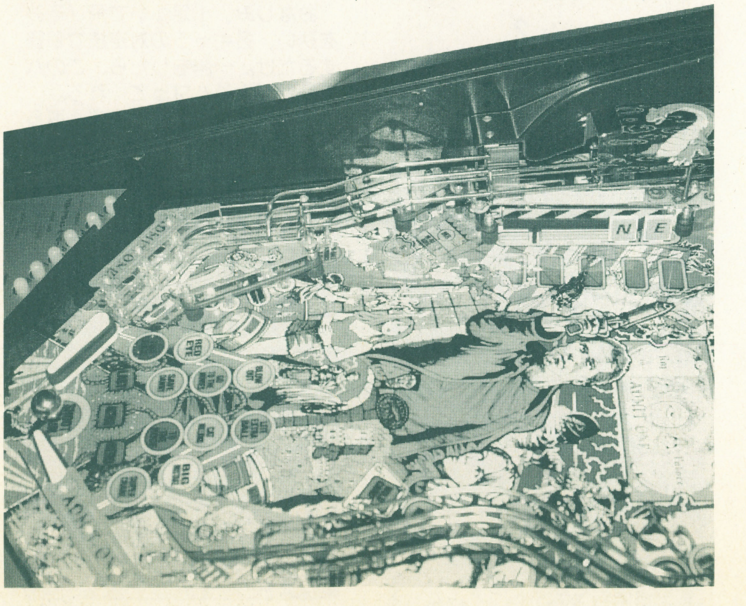
フリッパーでボールを打つこと（ヒッティング）の第一歩は、勢いのある打球を作ること。

多くの初心者は、ボールを打つ段階で焦って早めに打ってしまうことが多いが、これはフリッパーのアップ（フリッパーを上げた状態）の位置が打点になっている場合が多く、勢いのない打球の元となるわけだ。

勢いのある打球を作るには、ボールを極力手前に引きつけて、ダウン（フリッパーを下げた状態）に近い位置を打点にすればOK!

ボールのコントロール

うまく、勢いのあるボールが打てるようになったら、次はボール



のコントロールに挑戦だ。

向かってきたボールをそのまま打っても、最初はなかなかうまくターゲットを狙うことができないため、アップにしたフリッパーの根元の部分でボールを止めてから（ホールディング）、狙いをつけて打ってみよう。

ホールディングから、フリッパーをダウンにすると、ボールが転がり出すので、すぐに打てば引っ張ることができ、フリッパーの先端部近くに来るまで待ってから打てば流すことができる。

練習を積み重ねれば、ホールディングしなくてもボールのコントロールができるようになるぞ！

ボールを拾うために

ボールが転がってきた時、ボールを落としたくないため、ついつい両方のフリッパーをアップしてしまいがち（ダブルフリップ）。

しかしこの動作は、かえってボールを落としやすくしているのだ。

例えば、右側からボールが来た場合、ダブルフリップと右のみをアップさせるのとでは全く違う。

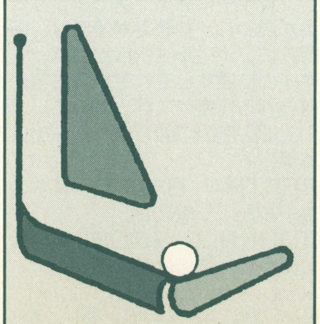
前者の方がフリッパー同士の間にスキがあり、ボールを落としてしまう危険度がかなり高い。

後者では、前者よりもフリッパー同志の間のスキが少ない。

これが、ボールを落とさないための、基本的なディフェンスだ。

こうしておくと、右と左の連繫プレイでボールを拾えることが多くなる（デフレクトパス）。

なお、注意したいのは、パスした側（ここでは右側）のフリッパーをすぐにダウンさせること。アップさせたままだと、パスを受けた側（ここでは左側）ですぐに打ったボールが、パスした側（右側）のフリッパーの下部分に当たって落とされてしまうことがあるからだ（ビートダウン）。



ボールのホールディング

垂直気味のボール処理

先にあげた例よりも、角度がやや垂直気味なボールが来たとしよう。この場合、右フリッパー先端部に少しさわるかどうかといったキワドいことが多く、デフレクトパスにはならない。

それではどうするかと言うと、フリッパー先端部にボールがさわる瞬間、フリッパーを弾いてやればよい。すると、ボールは左フリッパーに向かうため、すかさず打てばOKだ（パスフリップ）。

右から来るボールは、右フリッパーでさわれるものばかりかと言われると、そうとも限らない。

右フリッパーの守備範囲をすり抜けていくボールは、左フリッパーの先端ギリギリでさわることのできるものもあるのだ。

その場合は、すぐに右フリッパーをダウンさせること。そしてボールが左フリッパー先端部にさわる瞬間に、フリッパーを弾くと、ボールが右フリッパーに向かう（リヴァスパスフリップ）。

揺らしのテクニック

TILTの項で、台を意識的に揺らしてボールをコントロールするとあったが、これは、そのままでは真ん中や横に落ちてしまうボールへの救済措置や、自分の目的とするところへボールの軌跡を変えるといったことにも使えるテクニックだ。

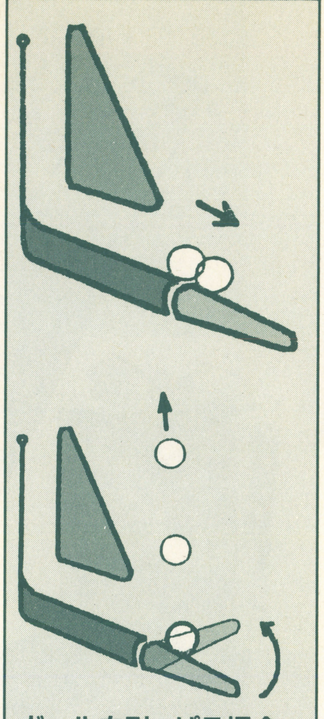
また揺らしの他にも〝どつく〟といったテクニックもある。これらを有効に使ってボールが落ちるのを防ごう。

真ん中に来たボールの処理

①真ん中に落ちるボールを予測して防ぐ

ボールが真ん中に落ちたとき、ただ悔しがるだけではなく、その落ちたコースを振り返って原因を考えてみよう。

ボールが落ちるまでの軌跡をたどってみれば、ここでバウンドが変わっていれば、ボールが落ちなかったといったポイントがあるはずだ。



ボールを引っぱる場合

次のプレイ時に、同じコースにボールが来た場合、そのポイントで台を軽く揺らしたり、どついたりすれば、ボールのコースが変わり、真ん中に来ないようにできる。

②突然真ん中にボールが来た場合

ド真ん中に突然ボールが来た場合の最後の手段。それは、台を抱きしめるような感じで、台ごと横に動かして、フリッパーをボールに向かって近付ければ、ボールを取れる場合もある（ハギング）。

2～3ミリの動きで相当違ってくるものだが、その上で前述したパスのテクニックを使うことから、かなり難易度の高い技だ。

なお、TILTと刺し違える覚悟で、極端に大きく台をズラす捨て身の技もある（スライドアンドヒット）。

横に来たボールはどうする

①横に落ちるボールを予測して防ぐ

真ん中に来たボールの項で述べていることと基本的に同じ。

どの機種にも共通していることだが、ボールが低い位置で横に動いている時は、もう充分に危険な状態だということ。

一刻も早く、その状態からの脱出を試みよう。

②横にボールが来てしまった場合

フリッパーのすぐ上に、スリングショットという三角形の装置があり、この装置にも色々重要な使用方法がある。

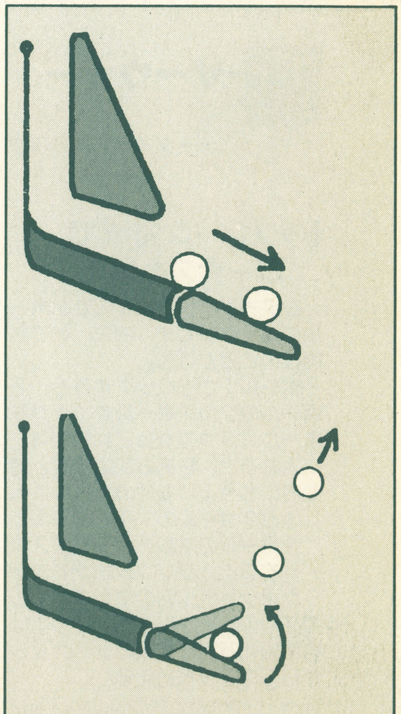
これからあげる技がその一例。

横（アウトレーン）に向かうボールは、スリングショットの上端（トップ）に当たって落ちる場合が多く、これを逆用してボールを落とさないようにすることが可能。

ボールがトップに当たる瞬間に、台をどついてボールを外側に大きく出し、続いてすぐに外側の壁にボールが当たる時、今度は内側に来るように台をどついてアウトレーンに落ちることを防ぐ技だ（パンチング）。

また、パンチングを行なうよりも早い時点で台を縦にどついて、ボールをトップの内側に当ててアウトレーンに落ちるのを防ぐ方法もある（ブロック）。

いずれも、アウトレーンに落とさないだけではなく、フリッパーで打てる位置にボールを呼び戻すことに留意して加減することが重要。せっかく助けたボールを、真ん中に落としてはなんにもならないからだ。



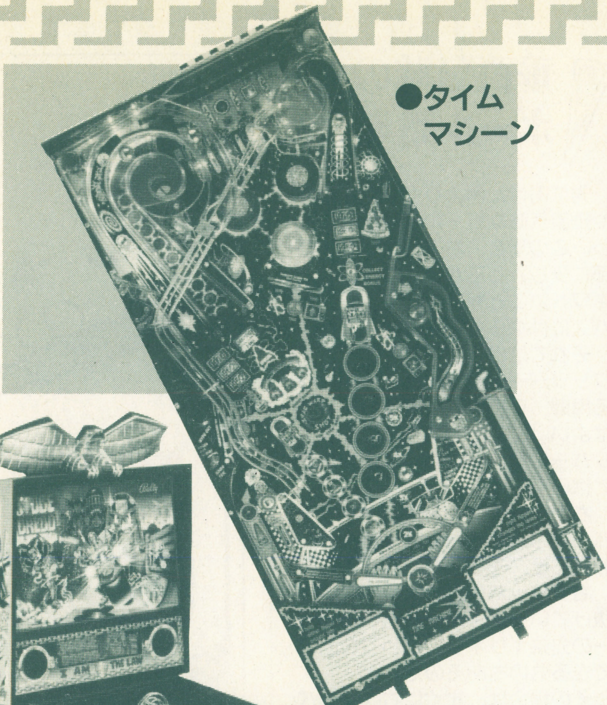
ボールを流す場合

※記事内容は、データイースト堀口名人のアドバイス及び、針球競技法開眼之巻（データイースト行、TPO協力）を参考にした。

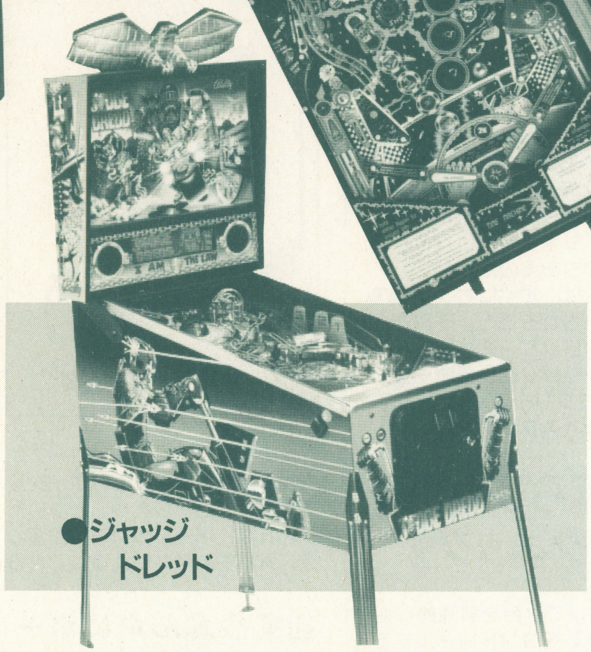
CATALOG-1



●レーザーウォー



●タイムマシーン



●ジャッジドレッド



●バットマン

レーザーウォー

データイースト／1987

トップレーン完成でボーナスを狙え！

左ターゲット3枚完成で左ホールにロックができ、中央、右でも同様のことが可能。

ボール1つをロックすると、2ボールのマルチボールで、1つをホール（3つのうちどれでも可）に入れると、秒読みが始まり、時間内にもう1つを他のホールに入れると3ボールのマルチボールだ。

3ボールのマルチボールがスタートすると、ランプレーンでジャックポット（1回のマルチボールで1回のみ）が得られ、この値は、初期値10万点に9枚のターゲットが10万点ずつを加える。

タイムマシーン

データイースト／1989

逆行するサウンドは必聴に値！

各通路をボールが通ると、そこのライトがつく。レーンチェンジ可能で、3個のライトを全部つけることで完成となる。また、完成するごとに、アウトホールボーナスが増えていく（トップレーン）。

左アウトレーンには、ボールが落ちても蹴り戻してくれる装置レーザーキックが付いている。

1度蹴り戻してもらったら、左右ランプレーンのうち点灯しているほうにボールを通して、その機能を復活させよう。

スターワープの100万点は大きなボーナスだ。

ジ・ファントム・ディ・オペラ

データイースト／1990

オルガンの仕掛けが登場！

各社のピンボールは、このあたりから仕掛けが導入されているが、この作品も風潮に乗っている。

フライングレーンにボールを通すか、オルガンターゲットにボールを3回命中させるかでオルガンが開き、ボールを入れるとロックされ、ボール2個でのプレイが始まり、開いているオルガンにいち早く2個入れることで、ボール3個でのプレイ開始。この間は、ジャックポット獲得のチャンスとなり、3個のうち2個キープしている間は何回でもジャックポット獲得可能だ。

バットマン

データイースト／1991

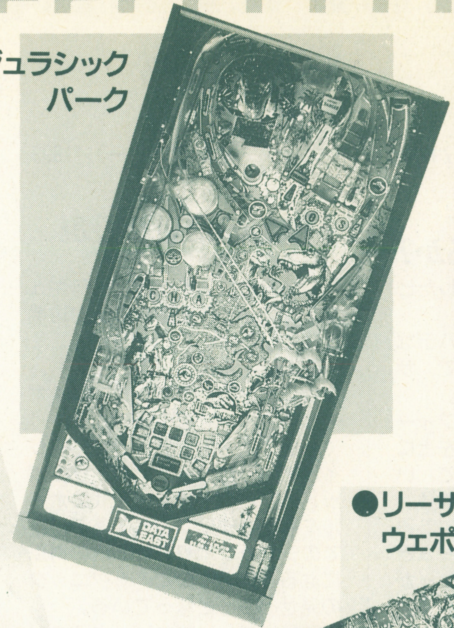
バットケイヴスペシャルを狙え！

ボーナス点の高いピンボールだが、この作品で注目したいのは、「バットケイヴスペシャル」。

プレイ中に突然、次のような表示が現われ、秒読みが始まり、時間内にフィールド中ほどのバットケイヴに通すとそれぞれの内容が得られる仕掛けになっている。

(1)3,000,000＝300万点のボーナス加算
(2)EXTRA BALL＝手持ちのボールが1つ増える。
(3)DOUBLE SCORE＝自分の得点が、2倍に増える。

●ジュラシックパーク



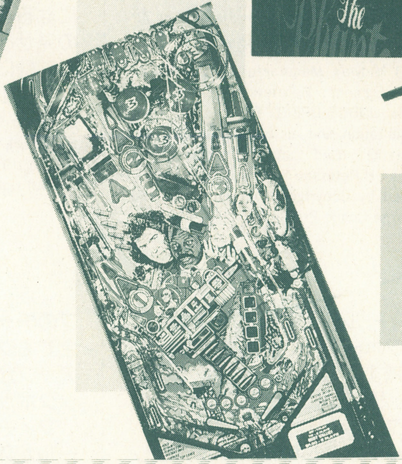
●ストリートファイターII



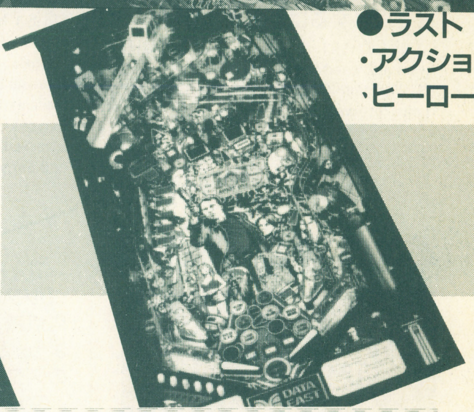


●ジ・ファントム・オブ・デイ・オペラ

●リーサルウェポン



●ラスト・アクション・ヒーロー



ストリートファイターII

ゴットリーブ(タイトー)／1992

ピンボールでストII！

対戦格闘ゲームとしておなじみの、「ストリートファイターII」がなんとピンボールになってしまったというもの。

フィールドのいたるところに、ストIIのキャラがちりばめられて、竜巻旋風脚をしているリュウ、ケンや、スピニングバードキックをしている春麗、さらには、変な方向にヨガフレイムを出しているダルシムなど、一見の価値はある。

フィールドの下部に車の仕掛けがあったりして、サービス満点だが、何と言っても注目すべきものは前面パネルの春麗の姿。なかなかアメリカンだ（ちょっと怖い）。

リーサルウエポン3

データイースト／1992

ボールシューターがガンに！

ピンボールにガンゲームの要素を加えた作品。

従来のボールシューターの部分が、拳銃のグリップ部に変わっているのだ。

UZI VALUEを得られた時に銃撃戦が始まるのだが、これは正面のディスプレイに表示される敵が銃を撃つ前に、こちらから銃を撃てば勝ちとなり、ボーナスが得られるが、その間もボールはフィールド内を行ったり来たりしているため、とても忙しいゲームになっている。

ミュージックセレクトもあるぞ！

ジュラシック・パーク

データイースト／1993

人気映画をピンボール化！

ピンボール史で前代未聞の強引なフィーチャーを採用した作品。

ガントリガーの部分に、スマートミサイルの発射ボタンが付いていて、1プレイ中に1回だけ、プレイフィールドでチャンスになっているものを、一気に獲得できるという超強引なもの。どこまで我慢して使用するかが重要だ。

また、ジュラシック・パークと言えばT－REXだが、ちゃんとフィールド内のフィーチャーに用意されていて、様々な条件でT－REXホールに入ったボールに食いつくのだ。

ラスト・アクション・ヒーロー

データイースト／1993

6ボールについていけるか？

1つ前の作品「ジュラシック・パーク」と同じく、6ボールプレイ、チャンスのフィーチャーが獲得できるスマートミサイル（やはり1プレイに1回だけである）のシステムを採用した、データイーストのピンボール最新作。

フィールド中のフィーチャーは今度はクレーン。

クレーンターゲットを完成させて、クレーンレーンを通してクレーンホールに入れると、フィールド右上にあるクレーンがボールを運んでロックさせ、M（ボールの個数）を増加させるぞ！

インディー ジョーンズ

ウイリアムズ(タイトー)／1993

冒険の場面が甦る。

映画の雰囲気がそのまま味わえる、そんなピンボールがこの「インディージョーンズ」だ。

息もつかせぬ展開で、まるで映画の中の主人公になったような気分にさせてくれる。

最近、ボールシューターに様々な工夫を凝らしているピンボールが多いが、「インディージョーンズ」も、ボールシューターが拳銃のグリップ部分になっている。

6個のマルチボールや、前面ディスプレイでの3ビデオモードなどで白熱すること間違いなし。

ジャッジ・ドレッド

バリー・ミッドウェイ(タイトー)／1993

デッドワールドでハマるか?

同名のコミックを題材にしたピンボール。

輸入ものの中でも、ハデハデなフィールドがかなり特徴的で、サウンド関係もかなりのもの。

かなり複雑に入り組んだフィールド内の仕掛けの中でも、左上に位置するデッドワールドまで、いかにしてボールを運ぶかが勝負。

デッドワールドの左隣りにあるスペースステーションのアームと関連して、マルチボールプレイが始まり、緊張感を与えてくれる。

ドラキュラ

ウイリアムズ(タイトー)／1993

独特の世界を再現

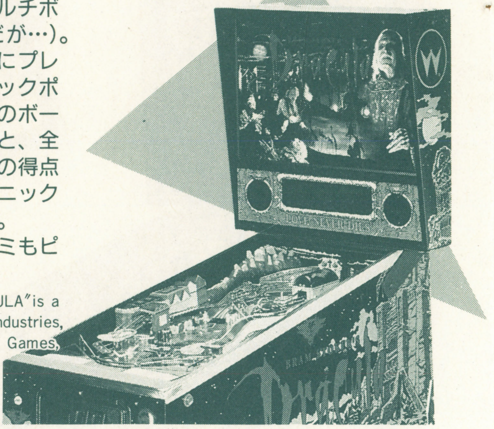
恐怖感溢れる不気味なドラキュラの世界が、ピンボール上で再現されている。

数あるマルチボールの中でも、注目したいのが、マルチマルチボール（ちょっと長い名前だが…）。

2個のボールを落とさずにプレイしていると、全てのジャックポットが2倍の得点に、3個のボールを落とさずにプレイすると、全てのジャックポットが3倍の得点になるというもので、テクニックの見せどころとなっている。

完璧にプレイすれば、キミもピンボールのプロ?





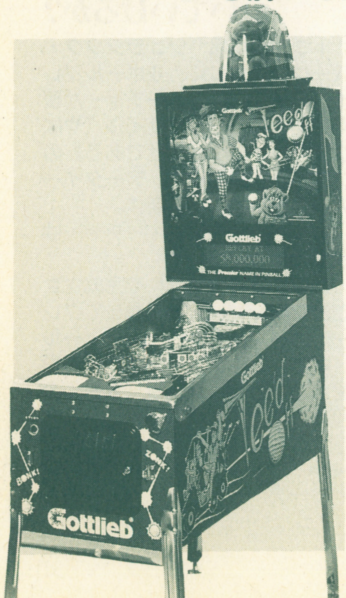
CATALOG-2

名門・ゴットリーブの最新機種－2

ティードオフ

ゴットリーブ(サミー工業)／1993

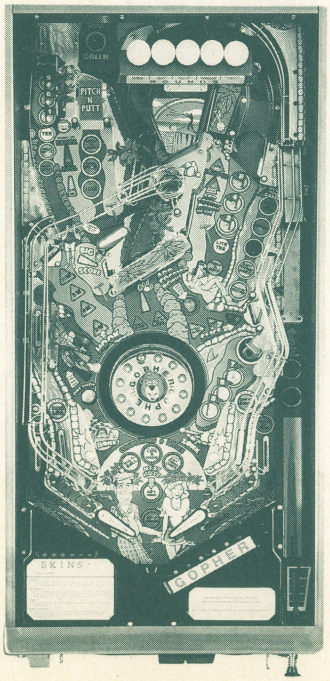
5種類のミニゲームを活かせ!



フィールド上に、1～9までのゴルフホールナンバーが1から順に点滅するので、9まで完成させよう。完成したら、マルチボールのスタートだ。

マルチボール中にフラッシュしている5ヶ所のゾーンを狙うと、ジャックポットとなり、得点アップのチャンス。また、この5ヶ所全てをクリアすると、さらに得点アップが期待できるスーパージャックポットとなる。

フィールド左上にある火山にボールが入ると、そばのTEEランプが点滅し、ミニゲームが始まる。



グラディエーターズ

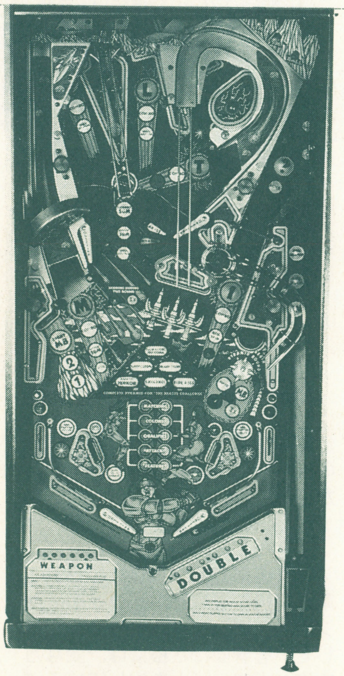
ゴットリーブ(サミー工業)／1993

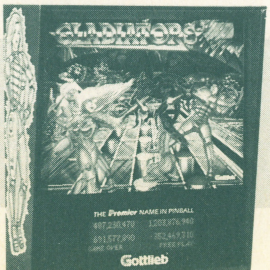
ゴットリーブの新たなる挑戦!

プレイヤーが「グラディエーター（剣闘士）」となり、最終ボス「3つ首竜」と闘いを繰り広げるといった内容で、進行していくゲームだ。

6つのミニラウンド、そしてこれらのラウンドをクリアした後のスペシャルラウンド、マルチボールなどのゲームフィーチャーが盛り沢山だ。

マルチボール中、2個のボールをMに通すとジャックポット、その後のTに1個通すとスーパージャックポット、2個連続で通すとアルティメイトジャックポットだ。





新キャラマスターへの道

餓狼伝説SPECIAL編

華麗な闘い方で、より大きなダメージを与えるための講座!!





ワーヒー2に続くキャラマは、おまたぁ～の餓狼SPだ!

単発の大技を使うのではなく、流れるような連続技をうまく使いこなせ!!

対CPU戦攻略をメインに構成してきた「キャラマスターへの道」。今回からは少々趣向を変えて、各キャラクターの基本戦法から超必殺技までを再チェックしていく。

これまでの「キャラマスターへの道」と違って、あくまで基本的な戦い方、必殺技・超必殺技の使い時などをメインに解説する。

特に、対CPU戦でパターンが崩れた時や対戦時、はじめてのキャラクターを使う時など、この「再チェックの章」を役立ててほしい。

「戦い方の基本」再チェックの章

テリー ボガード

大足払いからのキャンセル技!!

性能のよい突進系技アリ、飛び道具アリ、無敵対空技アリの非常にバランスのとれた強力なキャラ。連続技が入りやすくなって、いっそう強力になったキャラだ。

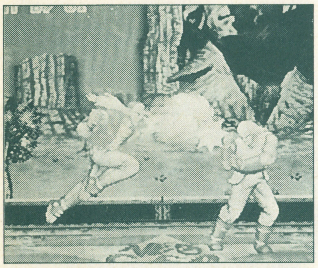
検証1 必殺技・超必殺技

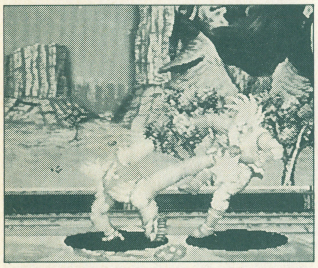
★パワーウェーブ

下段の飛び道具なので、スライディング、避け攻撃に強い。逆に、ダンシングダイブなどには弱い。

また、衝撃波の出が少々遅く、技の硬直時間が長いのが欠点だが、大足払いからのキャンセル技に組み込めば、かなり使える。

★バーンナックル





小バーンナックルは技の出が早く、中間間合いでの奇襲技に使える。拳の先がギリギリ当たるような距離で使い、ガードされたら大足払いにつなぐと有効。

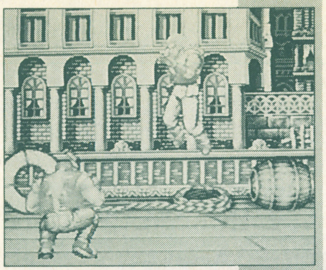
避け攻撃、無敵技に弱く、じーさん2人にしゃがまれると当たらないのが欠点。

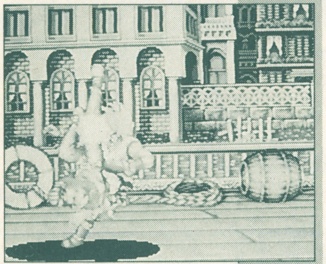
★ライジングタックル

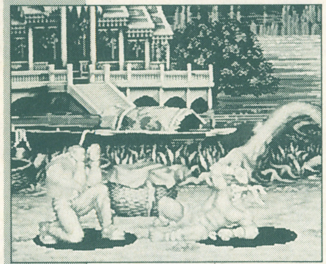
無敵の返し技。対空、対必殺技、起き上がりだけでなく、足払い、スライディング返しにも使える。

基本的には、ガードされても反撃を受けにくい小ライジングタックルで攻める。

また、手前ラインでしゃがんで待てば、相手のライン移動攻撃を迎撃することもできる。

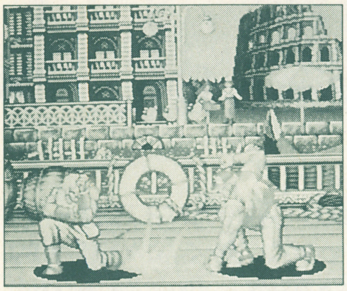








★パワーゲイザー



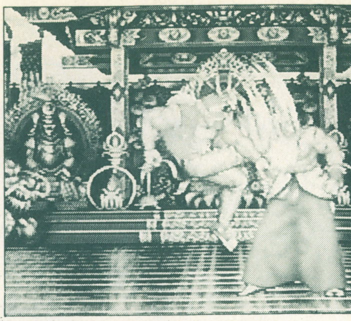


有効範囲が狭いので、パワーウェーブと合わせて使う。パワーウェーブ連射で飛びこみを誘い、パワーゲイザーで撃ち落とす。

また、ライン間を転がって相手に重ねる、相手の起き上がりに重ねるという使い方もよい。

★クラックシュート

足の先の部分にしか当たり判定がないので返されやすいが、バーンナックルよりスキが少ないので、うまく使いわけるとよい。足先が上にあれば対空技にもなる。



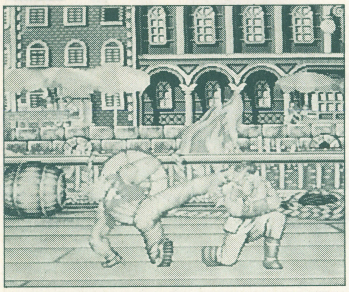
検証2 基本戦法

基本は大足払いからのキャンセル技だ。

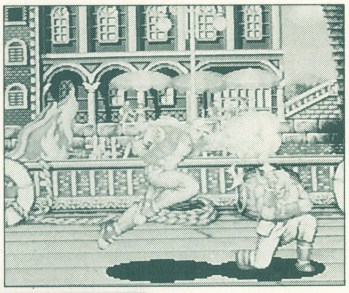
大足払い➔パワーウェーブ
　　　　　バーンナックル
　　　　　クラックシュート

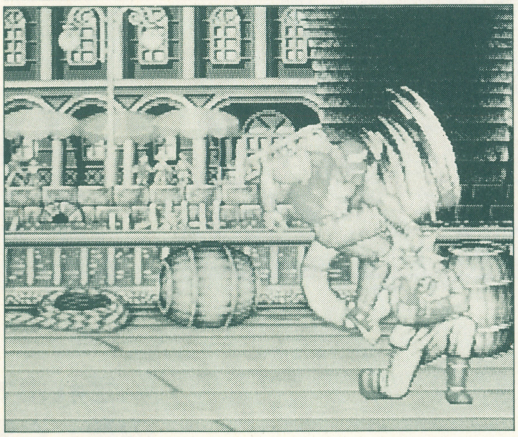
で攻め、さらにクラックシュート、バーンナックルを連続して繰り出していく。ガードされても、ガリガリとケズっていける。

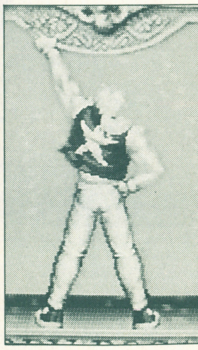
パワーウェーブ、バーンナックル、クラックシュートの連続攻撃は、まさに「テリー黄金パターン」と呼ぶにふさわしい。











★至近距離戦

至近距離では、出の早いしゃがみ小パンチ（×2～3発）➔しゃがみ大パンチor大足払い➔必殺技で間合いを離していく。

特に、攻めこまれたときは小パンチ、小ライジングタックルで相手の攻撃に割りこんでいく。

★飛び込まれたら

相手が飛び込んできたら、立ち小キック（遠間）か避け攻撃（ライジングアッパー：近間）で返す。

たまっていたら、小ライジングタックルを使っていく。

テリーの避け攻撃は出が早いので、いろいろな局面で役立つハズ。

★飛び込む時

こちらから飛び込む場合、ジャンプ大or小キックを使う。威力も強力で、相手の対空技をツブしてダメージを与えられる。



不知火舞

大足払い、花蝶扇、龍炎舞が三種の神器

ムササビの舞、全ステージ使用可、龍炎舞のパワーアップ、花蝶扇のスピードアップなどなど、必殺技に改良が加えられて、超・強力なキャラに生まれ変わった。

検証1
必殺技・超必殺技

★花蝶扇

スキが少なく、扇子の飛ぶスピードが速い、非常に役に立つ飛び道具だ。間合いがあいたら、とりあえず小花蝶扇で闘う。

その反面、中段の飛び道具なので、近距離では避け攻撃やスライディングでの反撃を受けやすい。

★龍炎舞

通常は、密着（に近い）した状態で、連続技の一環として使う。大龍炎舞が2回入った時のダメージは、かなりのものがある。

大龍炎舞は、技を出した直後に一瞬だが無敵時間があるらしく、中間・間合いで使えば対空技として、また突進系必殺技への返し技として使える。

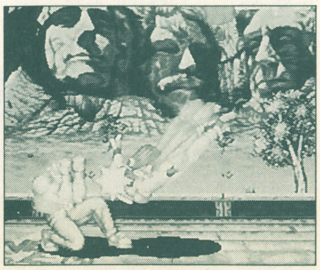
★必殺忍び蜂

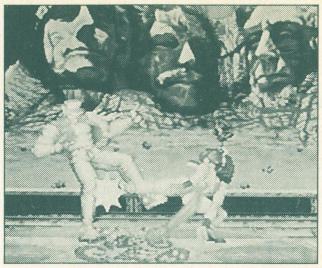
舞の突進系必殺技。ガードされると、ほぼ確実に投げ技で反撃される。花蝶扇連打から奇襲で使うか、画面ハシからハシへの高速移動用に使う程度か……？

★ムササビの舞

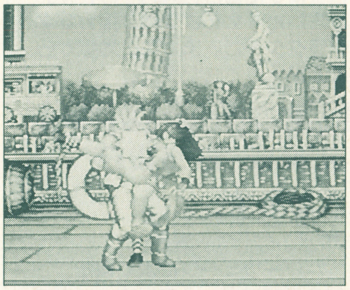
餓狼SPになって、全ステージで使えるようになった技。飛び道具で押された時の返し技、奇襲技として使う。技をガードされたら、相手の位置を確認して（裏まわりしやすいので）、ガードor大足払いを使いわける。

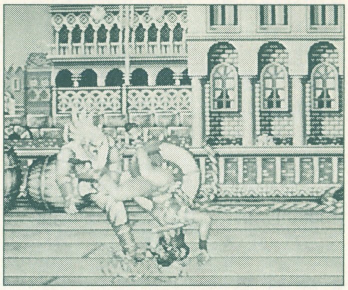
ある程度、落下地点をコントロールできるので、手前に落ちてライジングタックルなどを空振りさせ、大足払いで反撃という方法も。

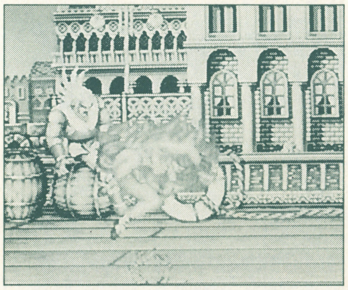


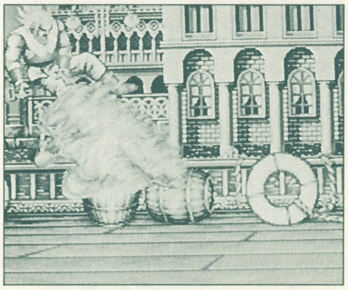


★超必殺忍び蜂









コマンドが非常に簡単な超必殺技。基本的に奇襲技、ケズリ技として使う。早めに出せば対空技にもなる。

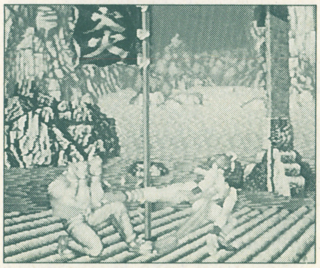
最大3回ケズることができるが、ガードされると投げ技などを受けやすい。

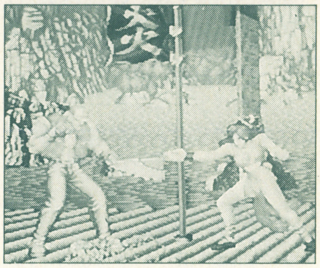
必殺忍び蜂よりも命中判定が大きく、燃えていない状態のときは下段に対して命中判定があるので当て身投げや避け攻撃をつぶすことができる。

検証2 基本戦法

大足払いが非常に威力があり、キャンセルも可能なので、大足払い➔花蝶扇をメインに使って闘う。余裕があれば、ライン飛ばし攻撃➔花蝶扇を使っていこう。

また、そこそこリーチがある立ち小パンチで牽制しつつ、立ち小パンチ➔花蝶扇でもよい。

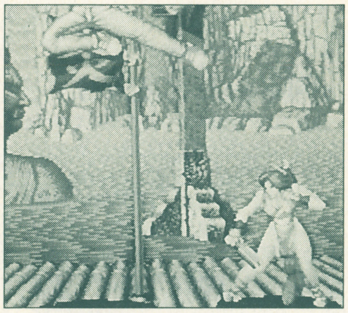




★至近距離戦

相手との間合いが極端に狭いときは、しゃがみ小キック（1～2発）➔しゃがみ大キック➔花蝶扇へ持っていく。

また、舞の避け攻撃は出がかなり速いので、相手のラッシュに割りこむときには便利だ。



★飛び込まれたら

相手の飛び込みに対しては、遠間なら立ち大パンチ、近間なら立ち小キック、立ち大パンチで返す。

間合いとタイミングにもよるが、龍炎舞も強力な対空技となる。避け攻撃も使い勝手がよい対空技となる。

★飛び込む時

飛びこむときはキック系の攻撃を使う。着地時のスキが大きく、くらい投げを受けやすいので、遠間から飛び込むようにする。

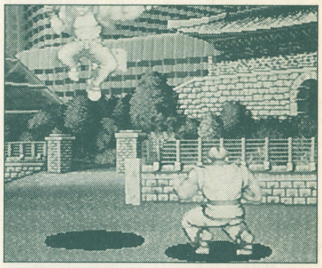
キムカッファン

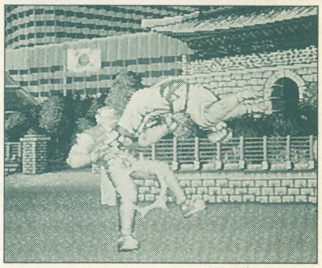
必殺技はすべて使える!!

無敵時間追加の飛燕斬、飛距離アップの半月斬など、必殺技の性能がパワーアップして、以前よりずっと強力なキャラクターとなって……しまった。

検証1
必殺技・超必殺技

★飛燕斬





餓狼SPになって出がかり無敵になった、非常に強力な対空技、返し技。無敵時間が比較的長いので、まず返されることはない。

ただし、着地時のスキが大きいのでガードされたり、空振りした後は、反撃を受けやすい。

また、手前ラインでしゃがんで待てば、相手のライン移動攻撃を撃墜できる。

★半月斬

性能のよい突進系の技。通常技からのキャンセル小半月斬を使う。

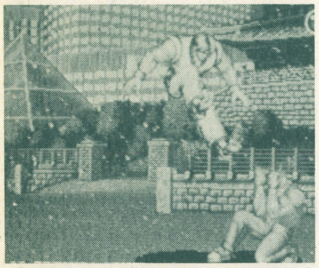
立ちパンチで返されることもあるが、当たれば下段にも攻撃が及ぶので避け攻撃に強い。小半月斬を使えばガードされても、スキが少ないので反撃を受けにくい。

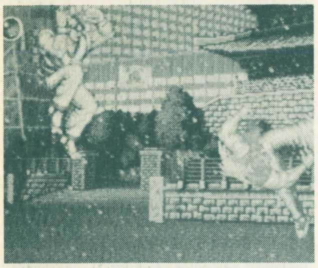
★飛翔脚

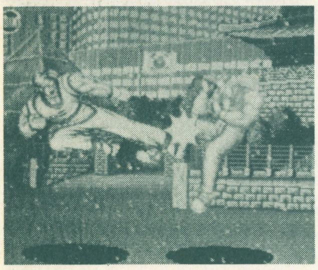
飛び道具に対する返し技、奇襲技に使う。大だと近くに、小だとより遠くに着地する。

かなり低い高さからでも出せるので、飛び道具を見てからでも楽勝で踏みつけられる。大足払いなどのスキの大きい技に当てていく

のもよい。
当てずにワザと相手の前に着地して、しゃがみ大パンチ➔半月斬につないでもよい。
また、ガードされたら、戻るときにキックを出すようにすると反撃をある程度防ぐことができる。

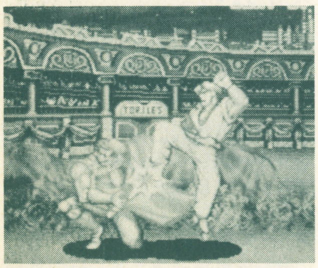






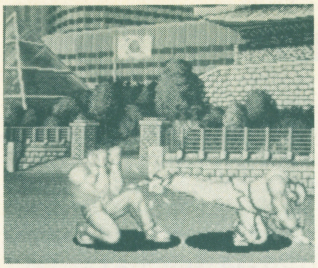
★鳳凰脚

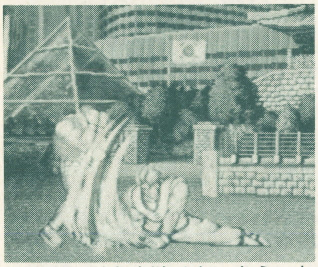
技のスピードが速い、ガードされてもケズリ可能、連続技のキメ技に組み込める、避け攻撃で返せない、コマンドが比較的ラクで連発できる、ダメージがでかい、といたれりつくせりの超必殺技だ。
ただし、投げ技系必殺技、当たり判定のよい通常技、バックジャンプ攻撃には打ち負けることがある（無敵技、飛び道具にも弱い）。



検証2 基本戦法

通常は、リーチのある立ち小パンチ、威力のあるライン飛ばし攻撃を使い、立ち小パンチorライン飛ばし攻撃➔半月斬で攻めていく。





間合いが多少狭くなったら、しゃがみ大パンチ、大キックに切りかえて、しゃがみ大パンチor大キック➔半月斬を使っていく。しゃがみ大パンチはスピードが速く、しゃがみ大キックは当たると転び、しゃがみガードでしか防御できないので、けっこう有効。

★至近距離戦

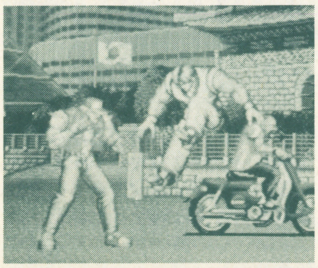
至近距離では、しゃがみ小パンチ1～2発orしゃがみ小キック➔しゃがみ大パンチ➔ライン飛ばし攻撃➔半月斬につないでいく。

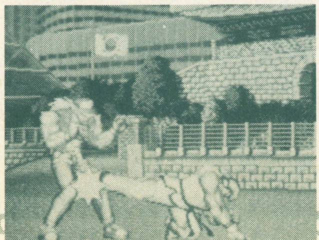
★飛び込まれたら

相手が飛び込んできたら、立ち大キック（近間、遠間）か避け攻撃で返す。ともに強力な技となる。
たまっていたら、飛燕斬を使っていこう。

★飛び込む時
★間合いをツメる時

威力のでかい、ジャンプ大キックか、足が出っぱなしのジャンプ小キックで飛び込む。
または、飛翔脚で目の前に着地し、しゃがみ大パンチor大キック➔半月斬で攻めていく。





ギース・ハワード

烈風拳と当て身投げを使いこなせ!!

スキの少ない飛び道具アリ、必殺技もつかめる当て身投げアリと、相手にした場合、思わず「ヒドイ」と言いたくなるような、強力なキャラクターだ。まさに、地獄からよみがえってきた男だ。

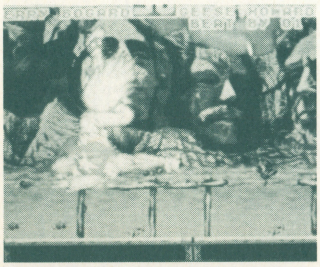
検証1

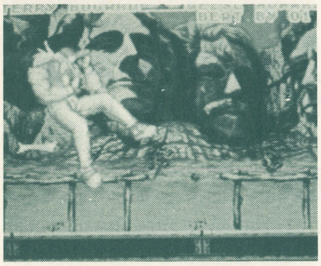
必殺技・超必殺技

★烈風拳
★ダブル烈風拳

パワーウェーブによく似た、下段の飛び道具。大で出すと、ダブル烈風拳となる。
性能的に、烈風拳は衝撃波の出が速く、硬直時間が比較的短い。下段攻撃ゆえに、スライディング、避け攻撃に強い。
ダブル烈風拳は、衝撃波の出が少々遅く、技の硬直時間が長いが下段から中段にかけての広い範囲をカバーできる。

★疾風拳



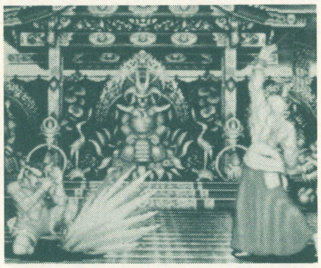


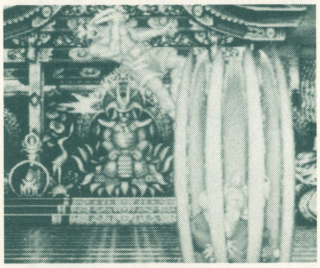
強力な対空技、対空技つぶし技。なな め下方向に飛ぶため、非常によけにくい。
バックジャンプから出して、相手の飛び込みを落ち落とす、前方ジャンプで相手の対空技を誘い、それに当てるなど、強力な使い方ができる。

★当て身投げ

足払いと“飛び道具を消す”必殺技・超必殺技以外は、すべてつかんで投げられる強力な投げ技。
小で上段当て身投げで、ジャンプ攻撃、必殺技をつかめる。大で下段当て身投げで、通常攻撃をつかめる。
欠点は、攻撃を受けないと空振りして、大きなスキができること。

★レイジングストーム





烈風拳と組み合わせて使う。烈風拳で相手の飛び込みを誘い、レイジングストームで撃墜する。基本的に、テリーのパワーゲイザーと同じような使い方がよい。

検証2 基本戦法

威力、リーチ、出るスピードの良好な大足払いを使う。（小足払い➔）大足払い➔烈風拳をメインに使う。
足払いのとどかない距離ならば、立ち大キック➔大足払い➔烈風拳

ムササビの舞を相手に当て身投げの練習だ！

CPU戦で、舞ちゃんとの戦いになったら、烈風拳を連射する。
すると、そのうちにムササビの舞で反撃してくるので、上段当て



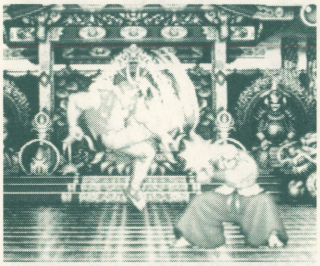


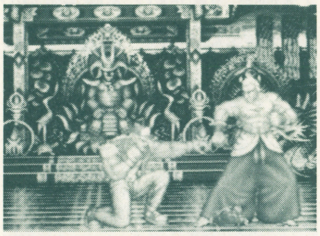
で攻める。立ち大キックは前進まわし蹴り状で、威力、リーチに優れている。

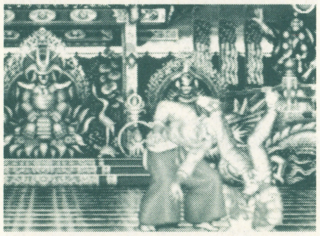
★至近距離戦

攻め込まれた場合、しゃがみ小パンチ（×2～3発）or小足払い→大足払い➔烈風拳で反撃する。

また、中段当て身投げを使って間合いをとるとよい。避け攻撃も出が速いので、使うとよい。







★飛び込まれたら

相手が飛び込んできたら、しゃがみ大パンチ（近間）、出の速い避け攻撃（近間）、大足払い（遠間）バックジャンプ疾風拳で迎撃する。ベストはやはり、当て身投げ！烈風拳連射で飛びこみを誘い、当て身投げで落とす！　美しい!!

★飛び込む時

飛びこむ場合、ジャンプ小キックを使う。ジャンプ小キック→小足払い→大足払い➔烈風拳の連続技を使っていく。

身投げを使う。何度か練習すれば、タイミングがわかってくるハズ!!



ビリー・カーン

中間・間合いを維持せよ!!

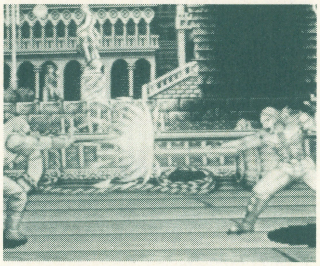
全キャラクター中、1、2を争う間合いの長さ！　これがビリー・カーンの強みだ!!

その反面、間合いをうまくとって闘わないと、非常にツライ闘いを強いられてしまう。

検証1 必殺技・超必殺技

★三節棍中段打ち

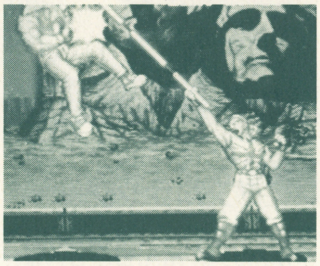
飛び道具とタメをはる、射程の長い技。飛び道具を消すこともできる。消した場合、相手には当たらない。長射程のぶん、当たり判定があまりよくない。



★雀落とし

タメ系の対空技だが、当たり判定は小さいワ、三節棍が独特の角度に伸びるワで、使いにくい技だ。

当てるには、かなりの先読みを要する。頭上からの攻撃にも対応できないトコロがキビシイ！

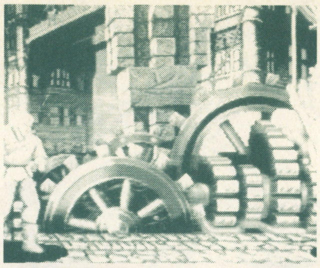


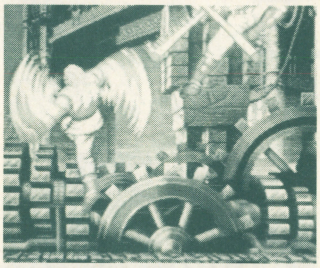
★旋風棍

パンチボタン連打で出す技なので、すぐに出せない。技が出てしまえば、突進系必殺技を返したり、対空技として使える（ムササビの舞、無敵対空技には弱い）。相手と密着すればケズリ技にもなる。

飛び道具に関しても、中段の飛び道具は完璧に消せる。下段は消せないことが多い（三節棍の回転に関係する）。龍炎舞には超弱い。

★強襲飛翔棍





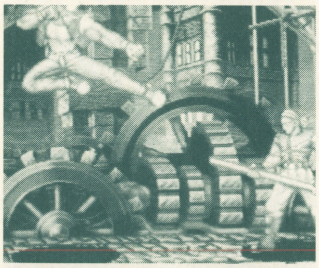


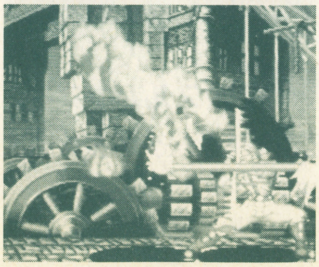
完璧な奇襲技。小だと画面から消えあらわれる時間が短く、大だと若干長い。落下地点を多少レバーで変更できる。技の大小、落下地点のコントロールで相手を翻弄するとよい。

上昇中にやられ判定があることに注意！　また、無敵対空技と龍炎舞にも弱い。

★超火炎旋風棍

CPUビリーが起き上がりによく使ってくる。技の完成するスピード自体は早いので、対空技にもなる。射程が比較的短いので、ライン間の移動時に相手と重なるように使うとよい。相手の起き上がり時に重ねる、マイ・キャラの起き上がり時に使ってもよい。





検証2 基本戦法

とにかく、ある程度相手と距離をとった闘い方をすること！　それを守るだけでもかなり闘えるのがビリーの強みだ!!

基本は、しゃがみ大パンチ➔三節棍中段打ち。これに出の早い立ち小パンチを組みこんで、牽制しつつ、立ち小パンチ（×a）→しゃがみ大パンチ➔三節棍中段打ちがベストパターン。立ち小パンチは、とどかなくなるまで使う。

★至近距離戦

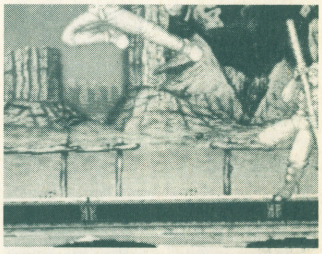
相手との間合いが狭い時は、しゃがみ小パンチ（×2～3）orしゃがみ小キック→しゃがみ大パンチ➔三節棍中段打ちで間合いをあけていく。

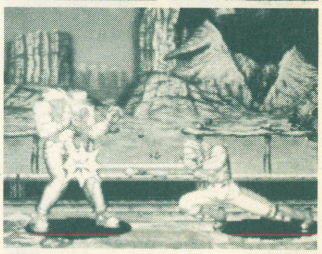
少々強引だが、旋風棍を使って割りこむのも有効だ。成功すれば相手を転ばせられるので、そこから反撃する。

★飛び込まれたら

対空技がかなりキビシイ。遠間ならば立ち大パンチ、前方ジャンプ大パンチで返す。近間の場合、バックステップからのしゃがみ大パンチか立ち小パンチで返す。

超連打で旋風棍を出せれば、これで返す。〝ため〟が入っていて、相手の飛び込みを先読みできて、さらに素早く反応できたら、雀落としを使う。キビシイの一言!!



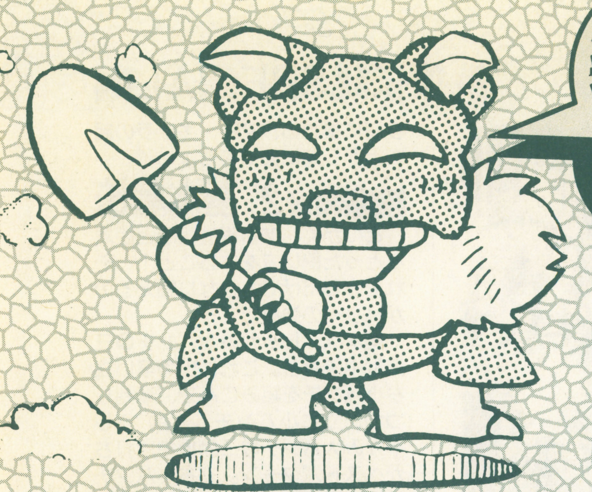


★飛び込む時

通常は、パンチ系で飛び込む。ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ➔三節棍中段打ちの連続技が理想的。

スライディングを使ってくるキャラクターには、ジャンプ大キック、小キックを使う。優秀なスライディングつぶし技になる。

※→は連続技を、➔はその前の技がキャンセルできることをあらわす。



楽しみ方のポイントを完全レクチャー CATCH EYE

人気ゲームきゃっちあい！

一面は必ず子門真人の歌で始まるダダンダーン！

必殺技でガンガン押しまくれ！

究極戦隊ダダンダーン

世界各地に散らばる、ボスたちへの有効なパターン

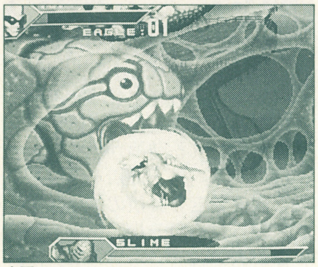
地球の平和を守るため戦い続けるダダンダーン。本誌1月号で紹介できなかったイーグル&協力技を紹介するとともに前半のボスたちを簡単に攻略するぞ。

イーグル

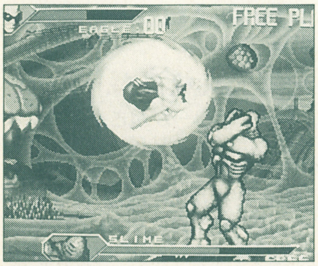
ハリケーンボンバー

溜める時間はそれほど長くない。しかし、敵の攻撃をガードしつつ溜めるのは不可能。

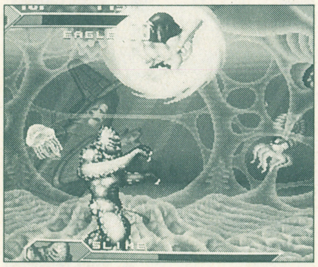
◀● ためて ●▶ ＋ボタン



水平



30°

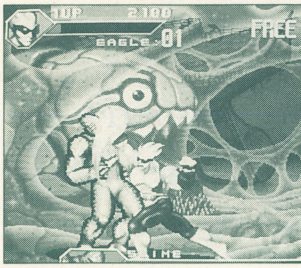


60°

マッスルハンマー

ダッシュしながらパンチを数発繰り出す。スライディングからこの技につなぐのがいいみたいだ。

●▶ ＋ボタン



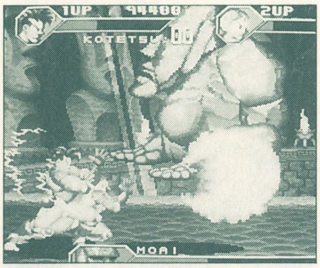
素早いパンチを繰り出すぜ

強力な協力技

ダブル天砲

プレイヤーに小鉄がいれば出せる技。衝天砲の2倍くらいの大きさで威力もある。

2人同時 ＋ボタン

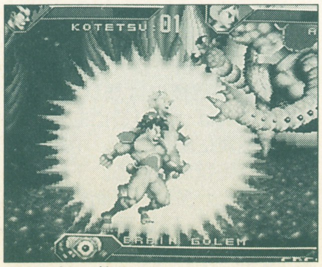


破壊力はかなり高い

ダブルサンダー

プレイヤーにアンが入っていればだせる技。協力技の中では一番だしやすく一番使えない。

2人同時 ボタン連打

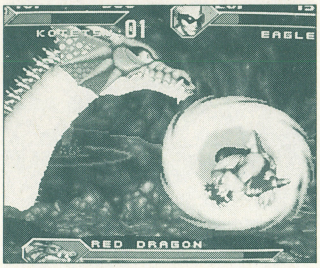


ボタン連打で簡単にでる

ダブルハリケーン

これは非常に出しにくい技。出せたらラッキーものだろう。使い道もあまりないかもしれない。

2人同時 ◀● ためて ●▶ ＋ボタン

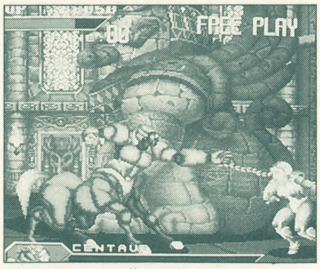


2人仲よく回転アタック

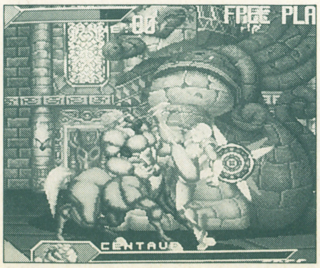
世界各地のボスキャラ

VSケンタウロス 遺跡

6体の中では1、2を争う強さを誇るケンタウロス。



ディスカーマーの後はスキがあるので



攻撃（投げも可）だ

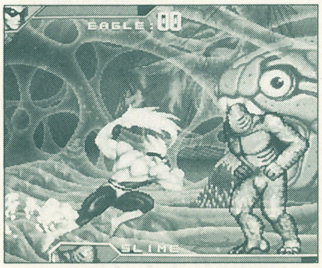
※コマンドはすべて、マイ・キャラが右向きのとき

究極戦隊ダダンダーン、コマンドはもちろんゲーム遊のオリジナル表示だ!

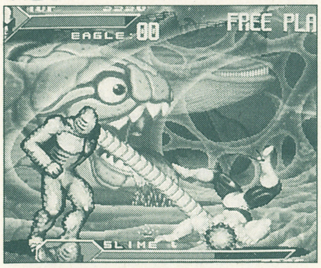
3種類の必殺技を持っているが、どちらかというと通常技のほうが恐い。
顔が弱点なので、顔を攻撃できる技を主体とした戦い方がよい。小鉄、イーグルでは組技、アンはもちろん中シューティングスターがよいだろう。
ケンタウロスがディスカーマー（刃の付いた盾を投げる）をやってきたらチャンス。
たとえくらっても相手は無防備状態なので、投げや空中連続技をきめてやれ。
アンはケンタウロスにはかなり有利なキャラクターとなっており、中シューティングスター（間合いによっては大）のみで勝てる。さらにサンダーフラッシュを出すと、なぜかディスカーマーをやってくるので投げてやれ。

VSスライム 海底

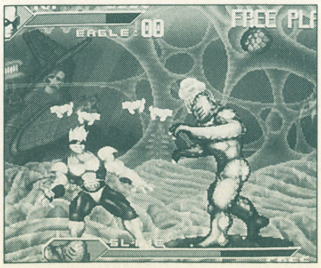
6体の中では、1番攻撃方法が変化に富んでいる敵キャラクターだろう。
長い手を伸ばしプレイヤーキャラクターを掴んだかと思うと、前後にたたきつけるシーソーアタック、プレイヤーキャラクターを飲み込むフージョンアタックなど強力なものばかりだ。



キャンセルのマッスルハンマーが有効



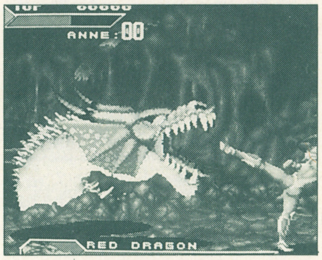
シーソアタックには気をつけろ



イーグル、寝てる場合じゃない

対策としては、必殺技メインの戦いがよい。しかし、ここで1番使えるのはしゃがみ大キックだ。
できたらはじがいいのだが、敵の起き上がり際に重ねるとなぜかくらってくれる。
早めにこの足払いパターンにもっていければ、楽でよい。

VSドラゴン 洞窟

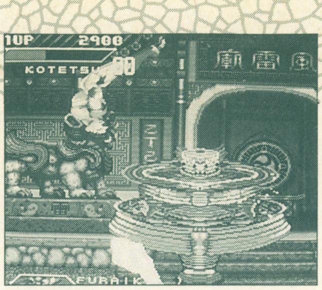


はじで待っての大攻撃は有効

レッドドラゴン、ブルードラゴン、ホワイトドラゴンの3匹がでてくる。角が弱点で、折ると少し弱くなるので早めに折っておこう。
基本は画面はじで待って立ち強パンチ攻撃オンリー。必殺技や突っ込んでくる攻撃もガード。ちょっと消極的で、持久戦になるのであまりお薦めはしない。
お薦めするのは、踏みつけ攻撃だ。ちなみに踏みつけは全キャラクターが使用可能で、やり方はジャンプ中にレバーを下にいれ、小パンチボタン。
どういうふうに使うかというと、ドラゴンが低空で突っ込んできたときや、画面上で何をしようか考えているときにジャンプして踏みつける。
低空の場合は、ちょっと先読みジャンプになるが、真上にジャンプし、着地際で踏みつける。一度踏みつければ、レバーを下にいれた状態で小パンチボタンを連打するだけいい。うまくいけば、そのドラゴンが倒れるまで踏み続ける。
斜めジャンプ後では、入って5発くらいだ。

VS風雷鬼 中国

一見すごく派手に見える風雷鬼にも、すごい欠点がある。
風雷鬼自身の必殺技がかわいそうなぐらい使えない。
雷神波はためるときと射ちおわったときにスキができる。ためているときには、飛び込み攻撃を当ててやればいいし、たとえ発射されてもジャンプでかわし、近ければ投げにもっていくことも可能。

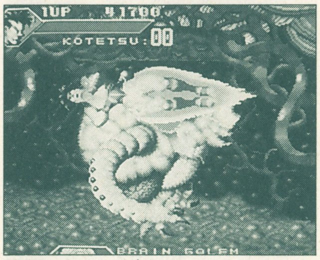


風雷天舞はジャンプして

風神天舞（雷をともない、回転してダメージを与える）は、近くにきたらジャンプしてキックで止めることができる。
1番恐いのは、鬼雷風雷撃（突進してきてなげあげる）だが3角とびでかわそう。
こっちからの攻撃方法としては最初から最後までスライディングではめ殺す。タイミングはさほど難しくはないと思うが、相手の起き上がり際に重ねてやればよい。
スライディングが早かったり、遅かったりすると、バックステップやジャンプエルボーでかわしてくるので注意。一度抜けられたら相手の様子を見てから、またスライディングはめにもっていけるようにしよう。

VSブレインゴーレム 細胞

まずはブレインゴーレムと戦う前に、マザーと戦う。空中を右に左にと動き回っているので、空中連続技で攻めまくれ。とろとろやっていると、プチゴーレムをはきまくって手がつけられなくなる。
マザーを倒すと、サラマンダなどでおなじみのゴーレムが登場。バックサウンドもアレンジは加わっているがいつものやつだ。
目が弱点だが、目への攻撃はシャッターをおろしてガードすることが多いようだ。特に必殺技は跳ね返してくるので注意が必要。



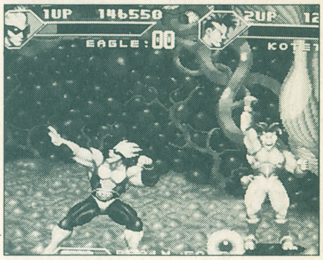
瞬動脚で体力をけずりとれ

小鉄は往復瞬動脚や、中衝天砲を使え。イーグルはマッスルハンマー、アンはシューティングスターやフランケンシュタイナーをメインとした戦い方がいい。



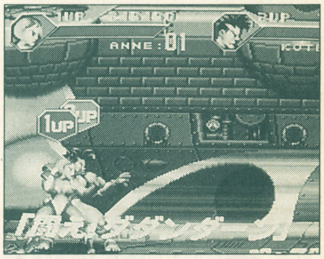
VSモアイ ジャングル

この面は1番最初のステージに選んだほうが得策。モアイにいく前に戦うヒドランデが強い。
いままで使えないと思ったアンのサンダーフラッシュがここでは1番つかえる。
ヒドランデは、花が開くと中にある触手?でプレイヤーキャラクターを花の中に引き吊り込み、体力を奪う。
そのほかに、上からパックリンが降ってきてプレイヤーキャラクターに襲いかかる。パックリンは全滅させるとまた降ってくるので、1匹だけ残すような形にしよう。



勝利のポーズだ

ヒドランデを倒すと地面に穴が開きモアイとの戦いの場へ。
モアイは顔が弱点になっており顔のグラフィックが攻撃すればするほど変わる。
モアイはおなじみのリングレーザーを発射するが、発射するときにすきができるので思い切ってとびこみ、空中3段か投げをきめよう。
画面外にいくと、スライディングかダイビングで飛んでくるのでガードを固めろ。
平均して対モアイはどのキャラクターでも必殺技でいくのがいいと思われる。



最終面にはどんなやつらがいるのだろう

小鉄は衝天砲弱、飛んできたら中、および瞬動脚をおりまぜて戦う。アンはやっぱりシューティングスター中、イーグルは足払いをキャンセルしたマッスルハンマーが有効手段になる。

ダイナマイツ技、カーニバル技を使って闘い抜くのだ！リーグマン！

ラストボスへの到達までを完全解説

野球格闘 リーグマン

STAGE 4・5・6 & ファイナル

Stage2、3よりも、ザコキャラの種類・出現数もグッと増え、さらにムズカシくなっている。ダイナマイツ技、カーニバル技を使って闘い抜くのだ!!

危険な場所をあらかじめチェックして、ステージクリアを目指せ!

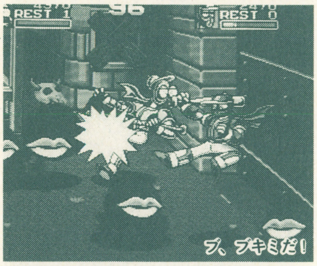
STAGE 4 In テキサス ゴーストタウンにて

「ゴーストタウンだからあやしいぞ！」と、テキサスくんだりまでやってきたリーグマンたち。う〜ん、確かにあやしい!?

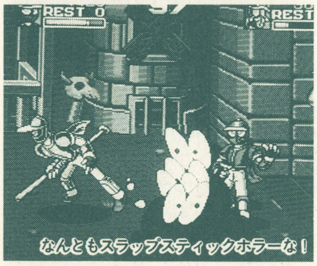
チェックポイント1 ステージスタート直後

暗がりの中を移動するザコキャラの影あり！　だが、目とクチビルで居場所はわかるハズ！　一網打尽にしてやりたまえ!!

こいつらが、ゾンビーボー（ザコボーのゾンビー版）なのか？

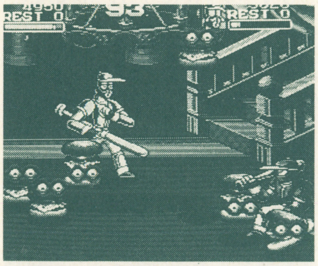


ブ、ブキミだ！



なんともスラップスティックホラーな！

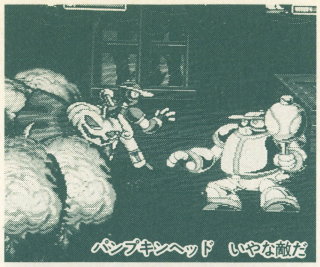
チェックポイント2 階段前



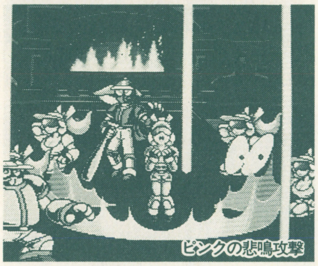
あやしい洋館の中に入ると階段がある。そこには飛びはねるチーズバーガーが…。取って食べると体力が回復する。

チェックポイント3 洋館２階

ポルターガイスト現象の山だ（予想した人はかなりの通だ）！　とにかく、暗がりの中にうっすらと浮かぶ家具類、電気製品が見えたら、敵だと思え！　パンプキンヘッド（カボチャ頭）は、ホームラン技で対処するとラク！



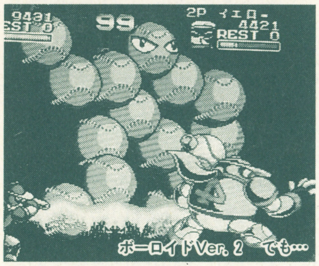
パンプキンヘッド　いやな敵だ



ピンクの悲鳴攻撃

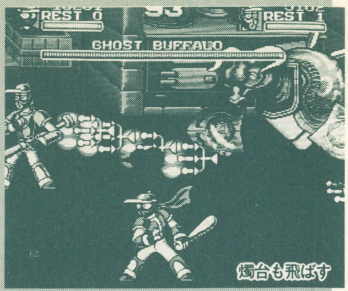
また、この近辺にハートが落ちているので、必ず取るように！

チェックポイント4 ボーロイド

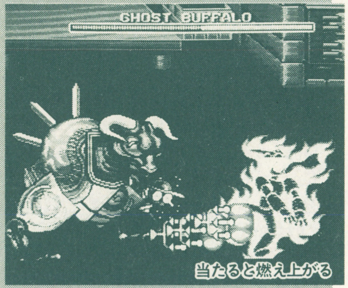


ボーロイドVer. 2　でも…

パワーアップした、ボーロイドらしいが、攻撃をくらわなければ、たいしたことはない。行動パターンとスキの大きな動きは相変らず。



燭台も飛ばす



当たると燃え上がる

チェックポイント5 ステージボス 危険なウォーキン ゴーストバッファロー

牛の壁掛けが、家具で武装したようなボス。飛び道具による攻撃がメイン。燭台、ナイフなどを投げてくる。こちらの攻撃が当たれば、武装が減っていく。

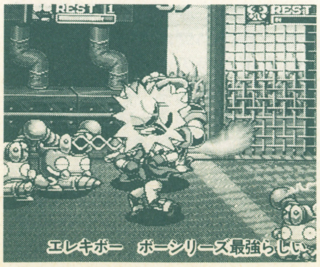
動きがフワフワ遅いので、ラクにヒット&アウェイができる。倒せば、黄金のスパイクが手に入る。

STAGE 5 In フロリダ 秘密工場にて

秘密工場だから、もちろんアヤシイのだ。ここでは、ザコボー生産の過程が見られるぞ!!

チェックポイント1 ステージスタート直後

ボーシリーズ最強のエレキボーが登場する。攻撃の有効射程が広いのが、動きが遅い。うまく近よって打撃を与えよう。よく居眠りするのも、救いのひとつ。



エレキボー　ボーシリーズ最強らしい

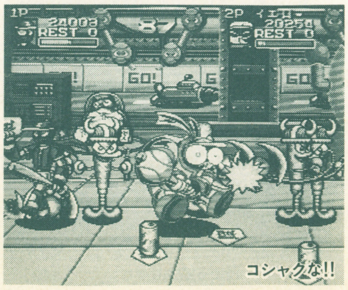
チェックポイント2 工場内

スタート地点を抜けて工場内に入ると、さまざまなザコキャラがあらわれる。

そして、ザコボーがどのように大量生産されているか、目の当たりにできるのもこのステージだ。

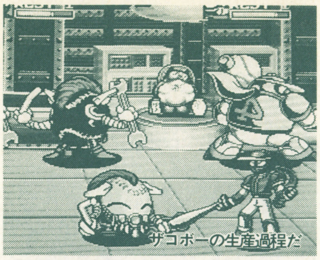
もう、ワラワラ登場するので、コマンド式ダイナマイツ技、カーニバル技で撃破していこう。体力に余裕があったら、ホームラン技。

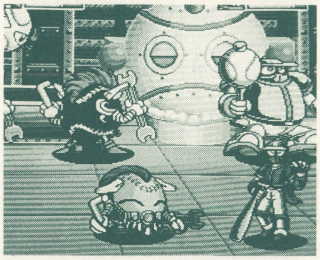
また、ピンクリーグマン召喚用ハートが２か所に置いてあるので、必ず取るように!!

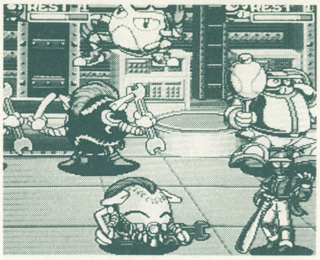


コシャクな!!

人気急上昇！格闘技だぜ！野球だぜ！野球格闘リーグマンだぜィ！


ザコボーの生産過程だ



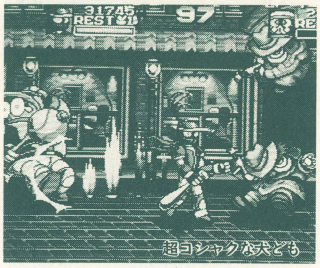


STAGE 6
In シカゴ
ギャングタウンにて

シカゴといえば、ギャング！　ご他聞にもれず、ギャングが大勢登場する。みんなギャングだから、マシンガン、バリバリなのだ!!

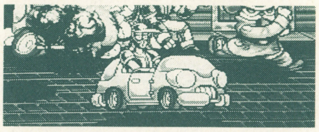
チェックポイント1
ギャング街

ザコキャラはギャングドックしか登場しないが、超・多彩な攻撃方法で攻めてくる、超イヤな敵だ！　ビルのドアからあらわれて、バリバリ撃ってきたり、背景の中から回転しながら登場して、マシンガンを連射してくる。

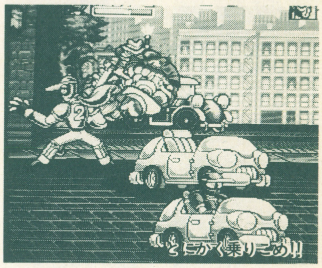

超コシャクな犬ども

開いているドアを見たら、カーニバル技、背景を走るギャングカーを見たら、ダイナマイツ技をブチこむ用意をしておくように！

チェックポイント2
ブルペンカート再び



地獄に仏か、乗れば無敵のブルペンカートが用意されている。見つけたらゼッタイに乗り込むように。乗ればかなり楽になるハズだ！


とにかく乗りこめ!!

チェックポイント3
ステージボス
88歳のボ★犬
メイクシフトビリアン


倒すと野球像が手に入る

あぶないボスキャラだ！　なにせ、88歳で●ケているので、マシンガンを乱射してくる。これはもう、横軸を一致させないようにするしかない!!

無闇やたらに近づくと、空中攻撃（コートからナイフを多数出す）をくらうハメになる。倒せば、黄金の野球像が手に入る。そして、すべてのアイテムがそろったかにみえたのだが………。

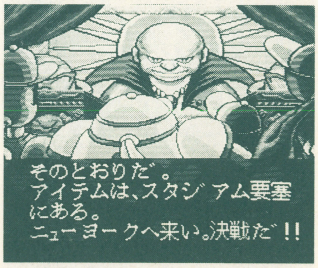
STAGE 7
In ニューヨーク
スタジアムにて

またもや黄金の野球像を奪われてしまったリーグマンたち。しかも、奪った張本人が、この件を依頼したコミッショナー自身だったのだ。今、リーグマンたちの最後の戦いがはじまる。

チェックポイント1
高架橋での闘い

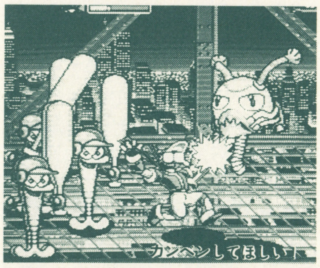
まさにザコキャラのオンパレード！　ザコキャラの博覧会のごとくわいて出てくる。ダイナマイト技、カーニバル技を使いこなして、切り抜けよう!!

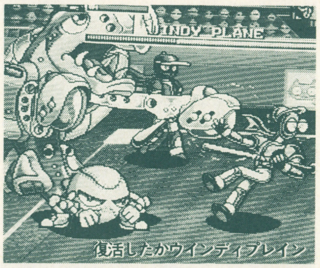
スタジアムに入る前に、ハートが落ちているので、必ず取ろう。



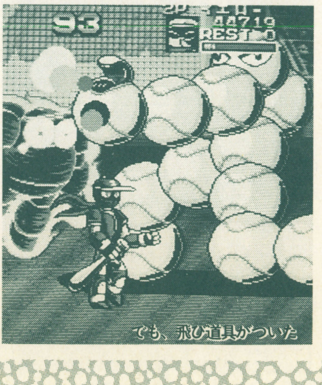
チェックポイント2
スタジアム内

ウインディプレインとボーロイドが再び、立ちはだかる。だが、ウインディプレインなど、カーニバル技、ダイナマイツ技をガンガン使っていけば、敵ではない。ボーロイドに至っては、横軸をズラしつつ、近づいてボコボコ殴るだけで倒せる!!


カンベンしてほしい



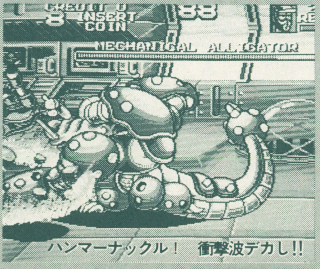
復活したかウインディプレイン


でも、飛び道具がついた

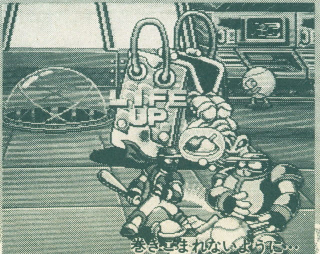
チェックポイント3
ステージボス
噛み付き魔
メカニカルアリゲーター

実はモデラーで模型が大好きなヤツ！　とにかくパワフル!!　ハンマーナックルを連発してくるのだが、当たり判定が超デカく、あまり近くにいると衝撃波にまきこまれることもある。

移動スピード自体はあまり速くないので、うまく後ろにまわってボカスカ、ダイナマイト技で攻めていく。



ハンマーナックル！　衝撃波デカし!!



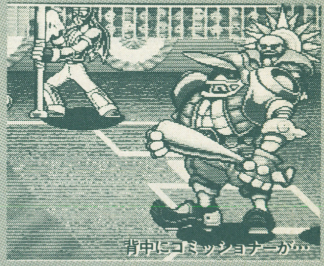
巻きこまれないように…

チェックポイント3
ラストボス
キング・ベイブ

変身したコミッショナーが登場したパワードスーツみたいなヤツ！これが、キング　ベイブだ!!

近づけば、バットを乱打してくるわ、離れればタツマキを飛ばしてくる、強力な敵だ!!

ここまできたら、後は運を天に任せて戦うのみ（ダイナマイツ技とカーニバル技の連発なのだが）！


背中にコミッショナーが…



赤いタツマキを飛ばす!!

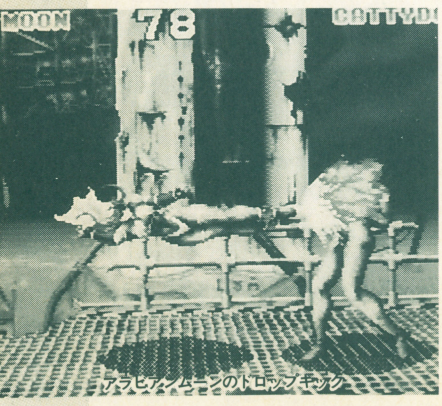
アイレムが作ると、格闘がもっとおもしろくなる！い〜ぞオ！

状況にあわせて、戦いを展開させろ！

パーフェクトソルジャーズ

対空技と基本戦法のチェックから

登場キャラと設定がかなり変わっている、アイレム初の対戦格闘ゲーム「パーフェクトソルジャーズ」だが、意外と基本はしっかりした対戦格闘ゲームなのだ!!



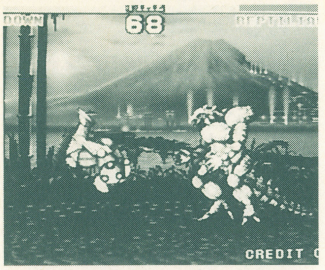
アラビアンムーンのドロップキック

ダッシュと踏み込み技を使う!!

「パーフェクトソルジャーズ」では、一応全キャラクター、ダッシュ移動ができる。

それで、レバーを入れながらの中以上の通常技攻撃を踏み込み技と呼んで、普通に繰り出す通常技よりも強力なダメージを与えることができるのだ。

ものによっては、ダッシュ中からの踏み込み攻撃も可能。気がつたら踏み込み攻撃が命中していて大ダメージをくらってしまった、なんてこともありうる。



メルトダウンの回転ドロップキック

せっかく用意されている技なのだから、使ってみてはどうだろう？

この戦法で戦え！

ここでは、各キャラクターの基本戦法、そして対空技・牽制技をメインに解説していく。

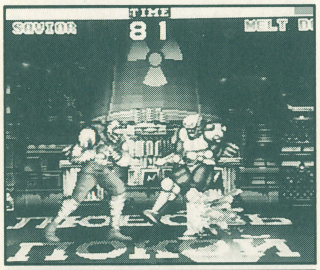
今回は、飛び道具を持っていて、比較的戦いやすい、この４人から！

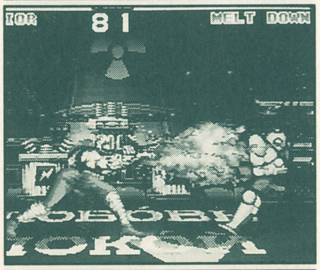
スターセイバー

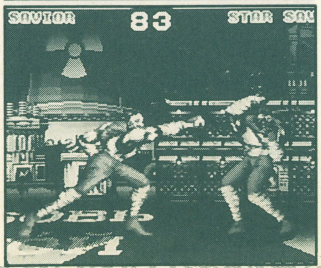
キャンセル、フォースキャノンで攻める!!

スターセイバーは「パーフェクトソルジャーズ」の中で、もっともオーソドックスなタイプ。飛び道具と無敵対空技を持った、強力なキャラクターなのだ。

基本戦法







スターセイバーの通常技はどれもリーチがある。その中でも威力、技にスピードがある立ち中パンチ、中足払いをメインに使う。

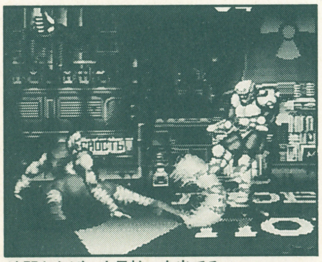
立ち中パンチor中足払い➲フォースキャノンで戦っていくのがベストパターンだ。

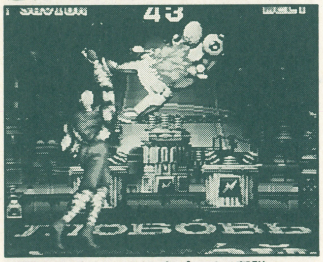
踏み込み技にキャンセルをかけてフォースキャノンを出すことも可能だが、あまり近いと、反撃をくらうこともある。

また、立ち大パンチ、大足払いは、特にリーチがあるので、相手を追い払うのに使う。

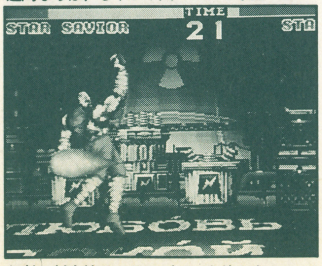
基本戦法で飛び込ませ…

基本戦法で攻めたてて、相手が飛び込んできたら、対空技で撃墜する。近間だったらしゃがみ大パンチで返し、遠間だったら大足払いを使う。ベストは、技の出ががり無敵のリーサルブローで撃墜する、というおなじみのパターン。


遠間ならば、大足払いを当てる



近間ならば、しゃがみ大パンチで撃墜



無敵の対空技リーサルブローも使おう

対CPU戦も基本戦法で押す

スターセイバーの立ち中パンチor中足払い➲フォースキャノンは、対CPU戦でも威力を発揮する。

ただし、ブシードーとダイナゾアとは相性が悪い。ブシードーは降雷斬で、ダイナゾアはジェットアタックで返してくる。

メルトダウン

動作がノロくて…

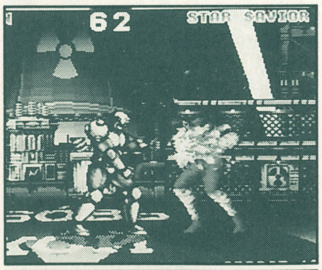
スターセイバーと同じようなキャラ。動きがノロく、スターセバーほど通常技のリーチが長くない。

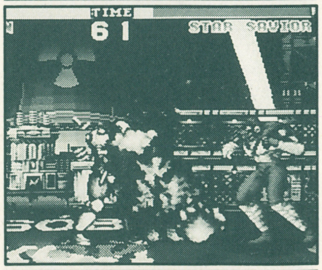
基本戦法

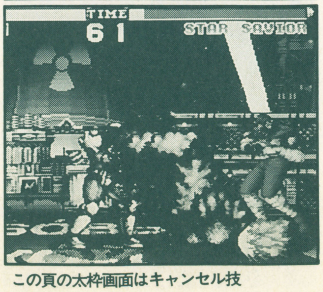
スターセイバーと同じような闘い方となる。立ち中パンチ➲アトミックマシンガンが基本戦法。

ただし、アトミックマシンガンは技の出るスピードが遅く。技が出ている間は、完全に硬直状態なので、ここを攻められるとツライ。

また、牽制は、しゃがみ中キックかレバー入れての立ち中パンチを使う。



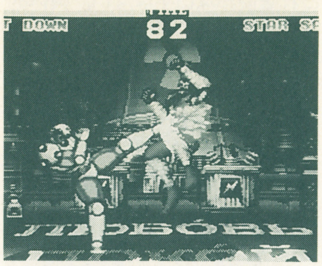




この頁の太枠画面はキャンセル技

全キャラが、ダッシュ移動可能！強力なダメージを与えることも可能

飛び込んできたら…

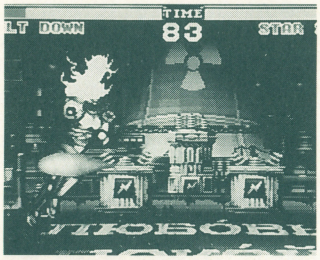


立ち大キックも対空技になる（近間）

相手が飛び込んできた場合、遠間ならば大足払いを使う。近間ならば立ち大キックorレバーNの立ち大パンチを使う。通常技で返す場合、近間はタイミングがかなりシビアだ。

また、出ががり無敵の対空技、メルトダウンアタックもあるので、反応できれば使っていくとよい。

ただし、飛び道具の性質ゆえ、アトミックマシンガンで飛び込ませ、メルトダウンアタックで落とすという闘い方はムリがあるかも。



技の出ががりが無敵!!

ブシドー

腰の刀は、伊達じゃあないのだ！

ブシドーも飛び道具アリ、飛び道具に対する強力な返し技アリの戦いやすいキャラクターだ。





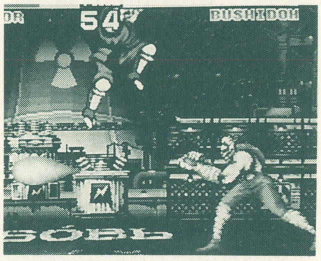
基本戦法

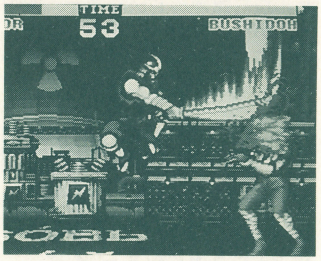
立ち中パンチ➔空裂斬をメインに戦う。長いリーチの通常技と下段系飛び道具を使った強力なキャンセル技だ！　空裂斬は、衝撃波のスピードも速いので使いやすい。

牽制は、しゃがみ大キックか立ち大パンチを使うとよい。

飛び道具キャラには降雷斬を使え！

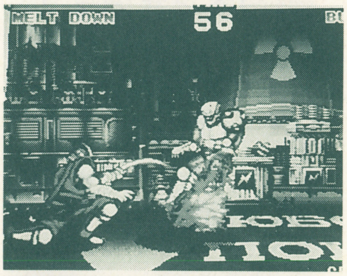
降雷斬は特殊な軌跡を取る飛び込み技だ。相手の飛び道具を先読みして降雷斬を使えば、飛び道具を回避しつつ、相手に手痛いダメージを与えられる。



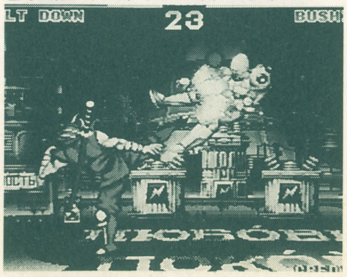


飛び込まれたら…

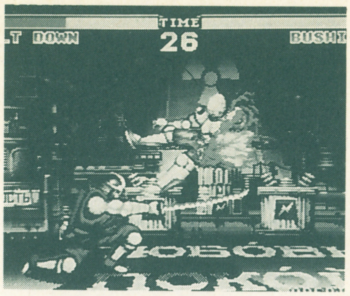
相手に飛び込まれたら、遠間だったらしゃがみ大パンチ、近間だったらレバーN立ち大キックorレバー前立ち大パンチで落とす!!



遠間の飛びこみは、しゃがみ大パンチで



近間は立ち大キックで落とせ！



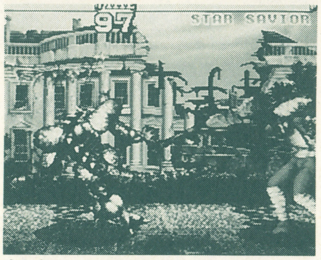
レバー前の立ち大パンチでもよい

ダイナソア

意外とバランスのとれたキャラクター

一応、火炎放射攻撃が飛び道具がわりになり、ジェットアタックという性能のよい突進系必殺技を持つ、バランスのよいキャラだ。

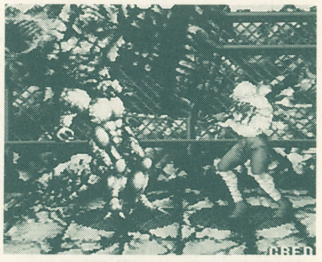
基本戦法



立ち中キックは牽制技

立ち中キックで牽制しつつ、立ち中パンチ➔中火炎放射を使って戦っていく。

火炎放射は技の大・中・小でファイアの角度が変わるので、対空技、下段の突進系技を返すこともできる。状況に応じて使いわける。

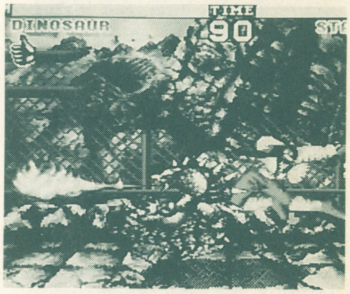




飛び道具にはジェットアタック！

ジェットアタックは技自体のスピードが速く、技の出ががりに一瞬無敵時間があるので、非常に効果的な飛び道具つぶし技になる。

しかも、相手の飛び道具を見てから繰り出しても、十分間に合う！

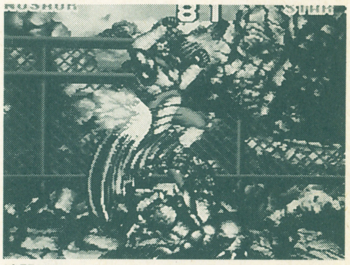


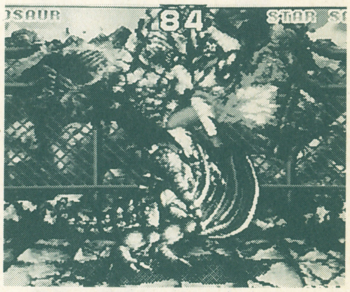
性能のよい突進系必殺技

ダイナソア対空技

ダイナソアは、とにかくひきつけて相手に技を当てる。近間ならば立ち大パンチ、遠間ならばしゃがみ大キックor立ち大キックを使って落とす。

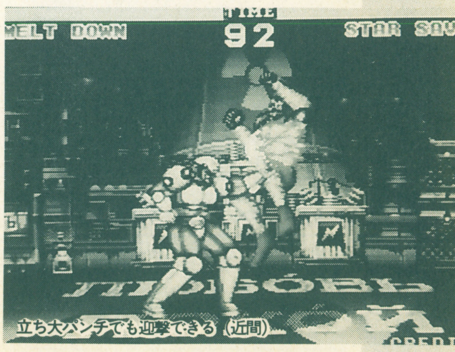
また、上段火炎放射やバックしてジェットアタックで撃墜するという手もある。


遠間はしゃがみ大キックで対応



近間で立ち大パンチが対空技

※➔は、その前の技がキャンセルされることをあらわす



立ち大パンチでも迎撃できる（近間）

キャンセル技がかけやすく、連続技がキマリやすい。連続技で行け！豪血寺。

マイキャラとゲームをよく知ることが勝利の秘訣

豪血寺一族

基本を確かめて闘いを勝ち抜け

今回は、「豪血寺一族」の特異なシステムの再考察と、礼児・大山&キース・ウェインの戦法・必殺技をチェックする。

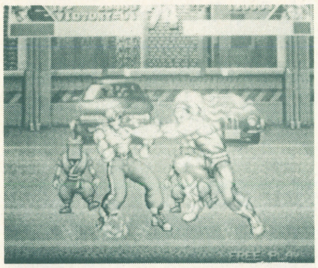
従来の対戦格闘ゲームをそのまま踏襲しているように見えるこのゲーム。実はシステム面ではけっこうなオリジナル色をかもしている。

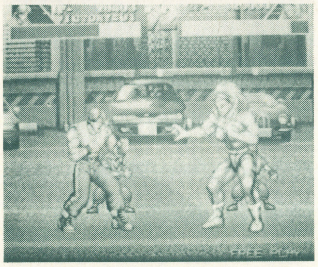
個々の技のダメージが薄い！だから…

「豪血寺」は、大で出す必殺技といえど基本的にダメージが低めだ！そのかわり、キャンセル技がかけやすく、連続技がキマリやすくなっている。

要するに、ダメージの（多少）デカい技を単独で連発するよりは、小技でもよいから連続で技をキメたほうが、より効果的な戦いを展開できるワケだ!!

ダッシュの意外な効果





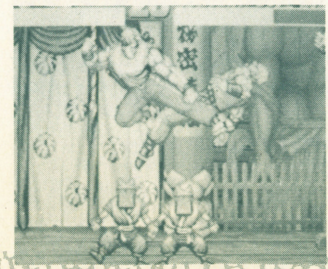
前章で「低めのダメージ」について述べたが、「豪血寺」ではダッシュ中の攻撃が非常に強力。通常技でもダッシュ中に繰り出されたものは、当たれば強力に相手の体力を減らせられる！

逆にいうと、ダッシュ中にくらった攻撃は、致命打になりやすい。

また、バックステップ中は無敵。タイミングを合わせれば、飛び道具の回避も可能だ。

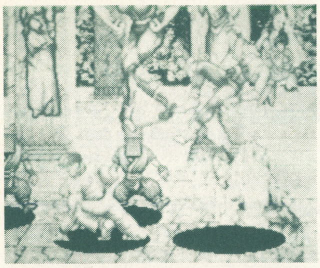
空中戦にて…

「豪血寺」の２段ジャンプにも、意外な使い方がある。空中戦で相手の攻撃をくらっても、素早くレバーを上方向に入れれば、体勢を立て直すことが可能なのだ！　その後に、再度ジャンプ攻撃をかけることもできる。



大足払いは有効に…

しゃがみ大キック系の攻撃はキマれば、確実に相手を転ばせられるので、有効に使っていこう。



気絶は突然やってくる

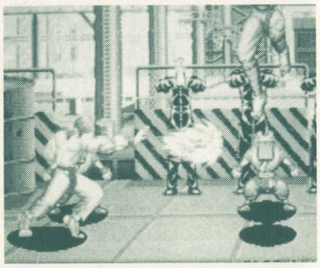
“気絶”の条件はハッキリしていないが、「気絶ゲージ」のようなものが設定されていて、ダメージを受けるとたまりはじめ、ダメージが一定量以上たまると突然、“気絶”してしまうようだ。

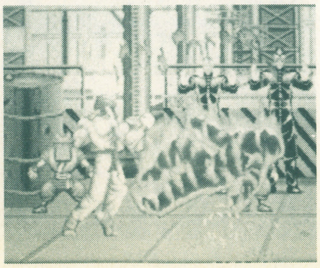
「豪血寺」のプレイ時は、キャンセル技を駆使していくこと、空中での姿勢立て直しが可能なこと、そしてバックステップ中の無敵時間ぐらいは知っておこう。

使いこなせ！ 礼児・大山
使いやすいキャラクター

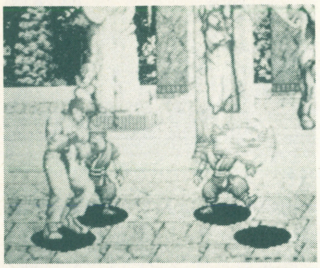
礼児・大山は対戦格闘ゲームにありがちな、飛び道具に、無敵対空技をそなえたキャラ！　だから、使いやすいのだ!!

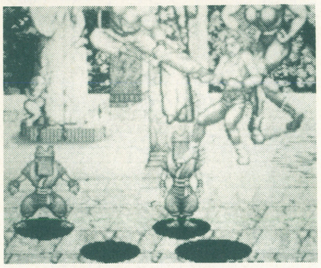
撃掌破動波 流炎昇を使え！





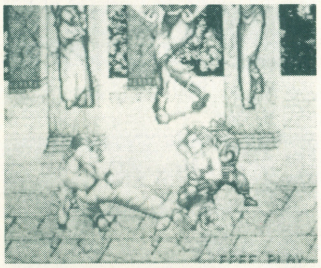
流炎昇は技の出がかりが無敵。これを使わない手はない。具体的には、撃掌破動波を連射、相手の飛びこみを誘い、垂直ジャンプ大キックか流炎昇で撃墜する。

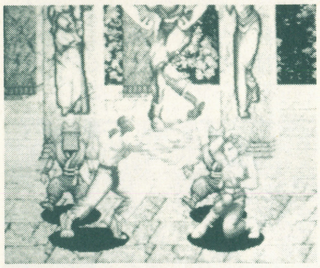




その他、連続技でいくならば、撃掌破動波は大足払いとからめて、大足払い➔撃掌破動波や立ち大パンチ➔撃掌波動波で間合いをはなしたりする。

流炎昇ならば、しゃがみ大パンチ➔流炎昇を使う。強力!!





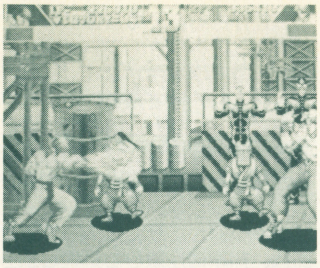
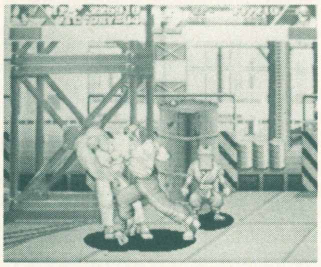
撃掌破動波の敵!!

撃掌破動波自体はアンジェラ・ボディーアタック、ナックル・ボマーに素通りされて、ダメージを受けることもある。発射後の硬直時間が長いので、これはツライ!!

アンジェラのラブミー・ウィップと撃掌破動波を同時に出すと、ラブミー・ウィップが先に命中し、その上、アンジェラは撃掌破動波

※→は連続技を、➔はその前の技がキャンセルされることをあらわす。

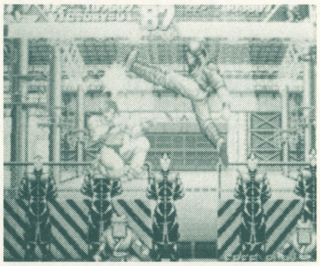
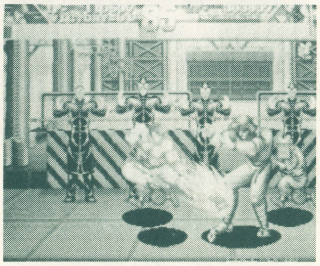
豪血寺一族、その再考察&礼児・大山&キース・ウェイン、戦法、必殺技点検！

をガードしてしまう、という状況が頻繁にありうるのだ。

空中戦に負けたら 昇燕舞だ！

空中で打ち負けたら、すかさず2段ジャンプで体勢を立て直し、昇燕舞で反撃するとよい。

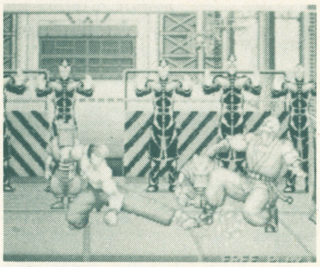
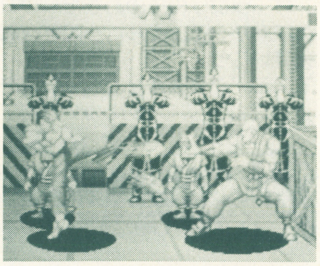



普通の飛び込み攻撃に使ってもよいが、その場合、続けて必ず連続技を入れるようにしよう。
ガードされたら大足払いを入れるなど、次の攻撃につなげるようにすることも大切だ。
また、無敵対空技に弱いことも頭に入れておくように。

攻め込まれたら 小足払いから…

相手に攻め込まれたら、技の出が速い小足払いで割り込もう。次いで雷吼脚につなげて、相手を牽制するのだ。

雷吼脚は、キックボタンを少し連打するだけで出せるので便利!! 相手の飛び込みを先読みできれば優秀な対空技にもなる。

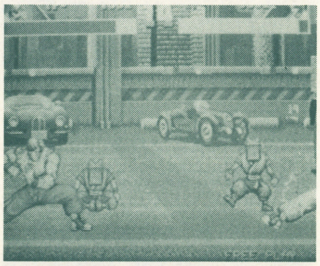
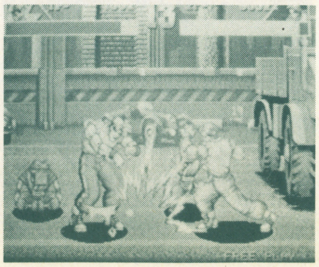
使いこなせ! キース・ウェイン

攻めのメインは ナックル・ボマーだ!!

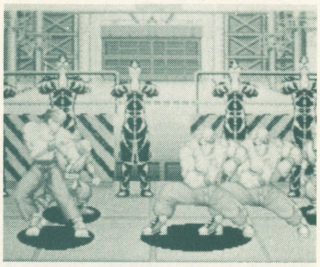
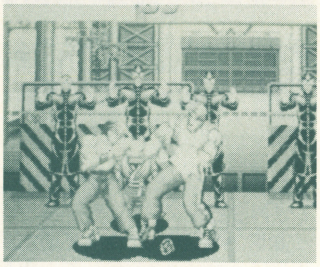
礼児・大山とよく似ている。飛び道具アリ、優秀な対空技アリでバランスのよいキャラクターだ！ そして、何よりも性能のよい突進系の必殺技を持っているのだ。

とりあえず ナックル・ボマーだ！

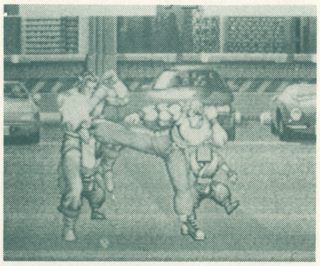
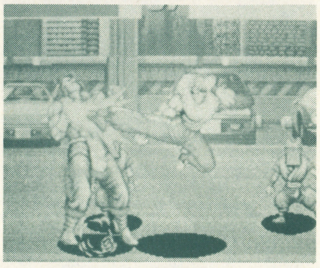
ナックル・ボマーは非常に性能のよい突進系必殺技だ。技の出るスピードが速く、当たれば、相手を転ばすこともできるので、頻繁

に使っていくとよい。
また、技の出ががりならば、撃掌破動波などの中段飛び道具を素通りできるのだ。
その反面、下段に当たり判定のある飛び道具は素通りできないこと、立ち小パンチの連打で容易に返される場合があること、ガードされると反撃を受けやすい。

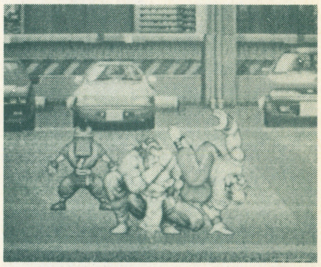
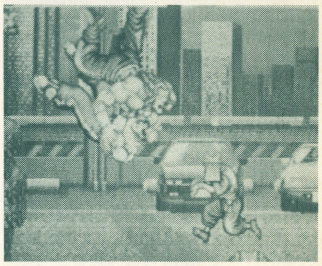
もうひとつの 突進系必殺技

キースにはもうひとつ突進系必殺技がある。スパイラル・キックだ。スパイラル・キックは、技のスピードも速く、ライトニング・スラッシュならば、その上を飛び越えて打撃を与えられる。同キャラ対戦の時は、ライトニング・スラッシュを見てから繰り出して、当てていくとよい。
基本的に当たっても転ばないが、連続で蹴りをブチこむ技なので、連続して使えば相手を気絶に追いこむ可能性は高い!!
また、ボタン連打で命中の回数を多少増やすことも可能。小足払いなどからのキャンセルもできる。
この技も、ガードされた後に、反撃を受けやすい技だ。

対空防御は ローリング・キャノン

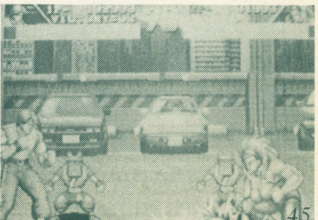
無敵技ではないが、非常に優秀な対空技。特に大ローリング・キャノンは横方向にも当たり判定がよく、多少接近していれば、地上で当てることもできる。コマンドも簡単で出しやすいのも魅力。

ただし、地上でガードされると、着地時に反撃を受けやすい。
地上戦で、連続技の一部として使うことや、攻め技のメインとして使うよりも、対空防御技として使うことをオススメする。

ライトニング・スラッシュ を有効に使え！

キースの下段系飛び道具ライトニング・スラッシュ。こいつは、飛び道具を素通りしてくる突進系必殺技ナックル・ボマー、アンジェラ・ボディーアタック、アニー・ダイナミックに対して非常に有効な技だ。
また、立ち大キック、立ち大パンチにキャンセルをかけて出すことも可能だ。



最終決戦に突入することになったナイスラ。敵は強くて絶対に手を抜けない。

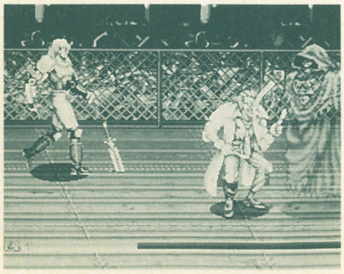
いよいよ闇に光が訪れる

ナイトスラッシャーズ

ステージ6・7を完全解説

キミはもう5面まで、来れたかな？　今回はいよいよステージ6と、最終面であるステージ7の解説だ！　最終決戦だけあって、ザコもボスも鬼のような強さで、絶対に手を抜けないぞ。

かなりキツいが、闇を切り裂くことができるのは彼らしかいないのだ。心してかかってくれ！



STAGE 6 軍基地

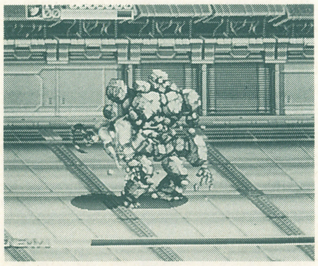
魔物たちを解放した謎の存在が明らかになった。軍基地内にいる真の敵を目指し、様々な敵やトラップを避けて進め！



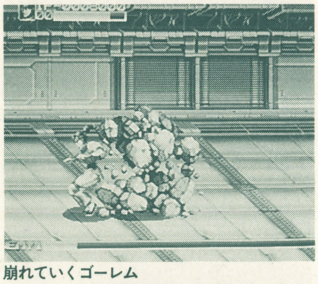
ポイント1 ゴーレム

ステージ2のボスであるゴーレムが再び姿を現した。

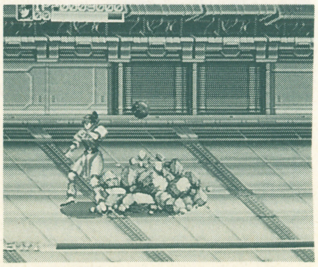
なぜ、再登場したかは不明だが、攻撃はステージ2と同じで、腕を飛ばしての攻撃がメイン。



ゴーレムにオーラ攻撃

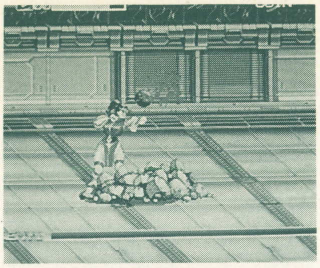


崩れていくゴーレム



コアがむき出しに！

ということは…こちらもステージ2と同じ戦法が使えるのだ。



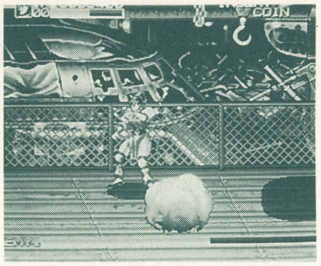
すかさず攻撃しよう

オーラをためながらボスの縦ラインで合わせるようにして、オーラ投げをするという例のヤツだ。

オーラ投げの後のむきだしのコアに向かって、どんどん攻撃を加えていこう。

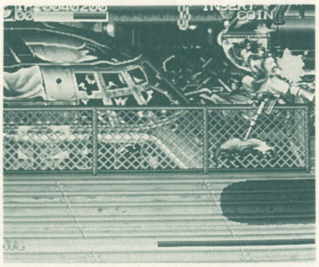
ステージ2を楽勝でクリアできるキミなら、特に苦労しないよね？

ポイント2 中ボス その1 幽霊ヘリコプター



逃げやすいように誘導して

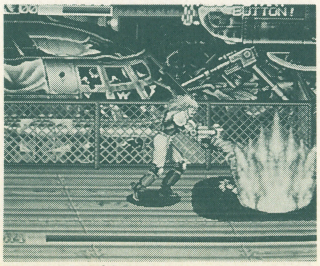
背景に、壊れたヘリコプターのある地点までやってくると、幽霊ヘリとの戦いだ。



弾を出したところでジャンプ攻撃

ヘリからは、当然ザコたちもどんどん降りて来るので、一見してつらい場所に感じるだろう。

しかし、このヘリの攻撃にはある習性がある。その習性とは…。



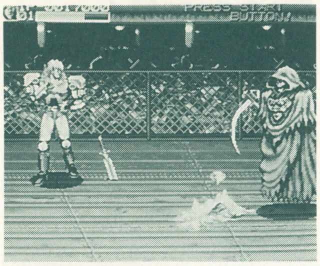
ザコはその都度処理しよう

実はこのヘリは、プレイヤーに向かって照準を合わせて、一瞬後に攻撃をしかけて来るのだ。

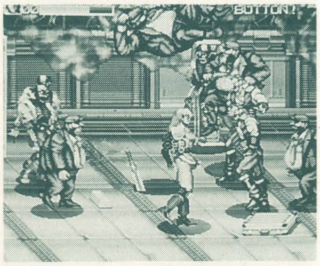
そこで、ヘリから離れた位置に行き、照準を誘導させ、自分に照準が合ったところでヘリに向かってジャンプ攻撃をする。以下、これの繰り返し。ザコが降りてきた時は、照準に注意して処理しよう。

ポイント3 中ボス その2 ザ・リッパー

幽霊ヘリを過ぎたところで、ザ・デスとご対面…と思いきや、ステージ1の中ボスのザ・リッパーを呼び出して、スーッと消えていく。ここでもやはり、ステージ1の攻略が使えるのだ。両腕のメスと、白衣の下に隠し持っている薬物に気をつけろ！

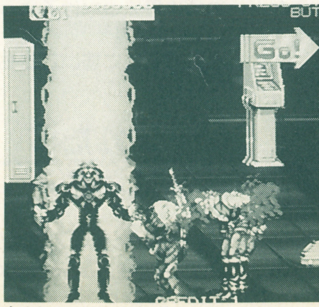


お前がボスか？



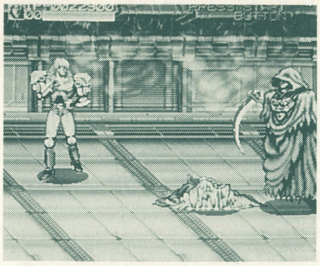
敵が多くてかなりツライ地帯だ

ザ・リッパーを倒すと、ゾンビとバンパイアの混合攻撃だ。出現数が生半可なものではないため、もしツラいようだったら必殺技を使って抜けても構わない。囲まれてボコボコにされるよりはマシ。



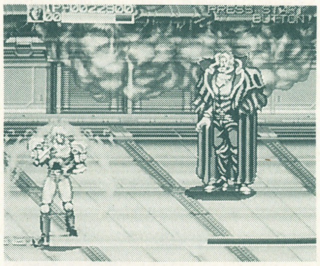
なんとか必殺技で切り抜けた

ポイント4 中ボス その3 バンパイアロード

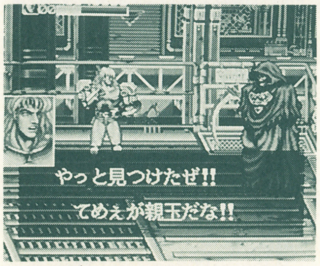

今度はお前と戦えるか？

ゾンビとバンパイアの混合攻撃地帯を通過した後、再びザ・デスの登場。しかし、ステージ3のボスのバンパイアロードを呼び出し、消えていってしまう。

クリストファーはスライディングカッターで、ジェイクはジャンプからのドリルパンチ、紅華はジャンプからのドリルキックで攻め、攻撃モードが変わったら、ジェイクは人間ムチ、クリストファーは得意技、紅華はフットワークを生かしての投げ技だ。


なぜバンパイアロードが？

ポイント5 ボス ザ・デス



ついに真のザ・デスとご対面

ついに、真のザ・デスにたどりついた。ここまで来れば、もう逃げも隠れもできないはずだ。

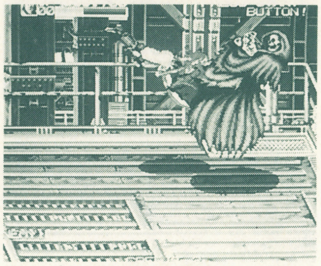
死神だけあって、常に宙に浮いていて、割合動きはゆったりしている。一応カマを手にしているが、ダッシュ斬り以外、ガードするくらいでしか使わない。

ダッシュ斬りはジャンプで避けることが可能なため、他に注意する点はプレイヤーをつかんでライフをジワジワと奪うアイアンクローだろう。ちなみにこれは、レバーを連続してガチャガチャとやると、アイアンクローを外すことができる。

プレイヤーから攻撃する場合は、

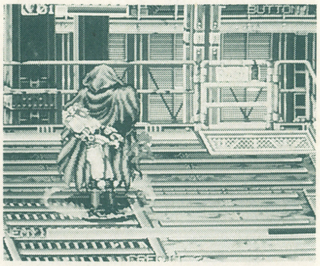


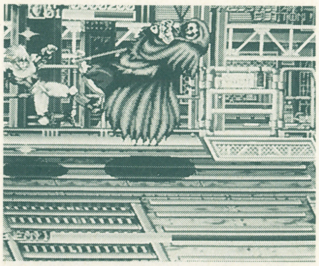
あの御方とは誰だ？

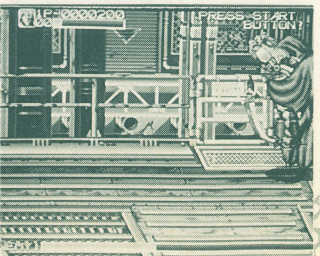

ドリルパンチでダメージを与える

ジャンプからの攻撃が使える。投げ技で攻めようとすると、ダッシュ斬りやアイアンクローの餌食になる可能性があるからだ。

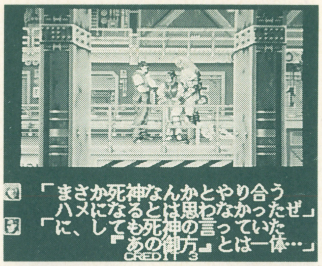
間合いを離しつつ、ジャンプで攻撃だ！


カマには注意だ！


ジャンプキックもOK



STAGE 7 基地内





ザ・デスを倒し、いよいよ軍の基地内に突入する3人。

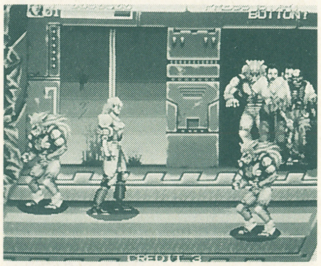
真の敵は、軍のコンピュータと一体化した狂える魂だった。

コンピュータの作り出した機械の身体と一体化した狂える魂を倒すのだ！

ポイント1 ボスまで

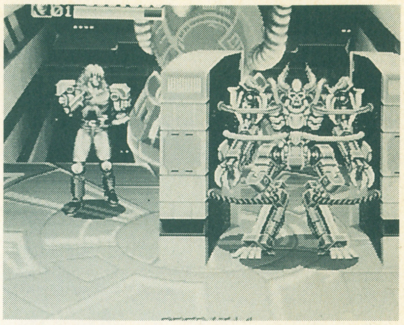
ステージ4と同じように、ボスまでの間が極端に短い。

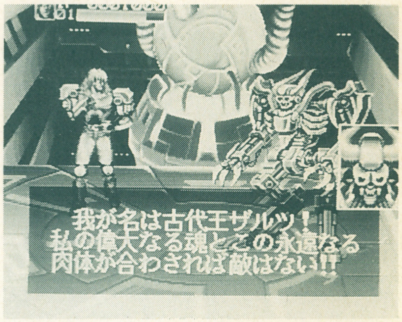
最終ボスは目前なので、気合いを入れて進んでほしい。もちろん、極力ダメージを受けないようにす

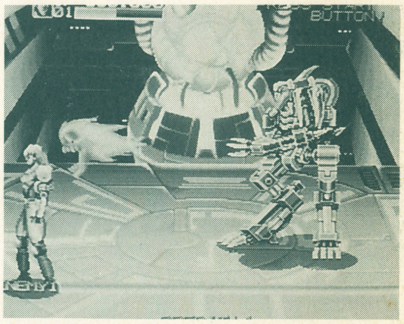

ダメージは受けないように

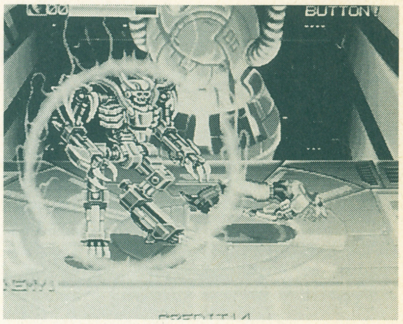
るのを忘れずに。危なくなったら得意技で切り抜けること。

ポイント2 ボス 古代王ザルツ


ついに最終ボスだ



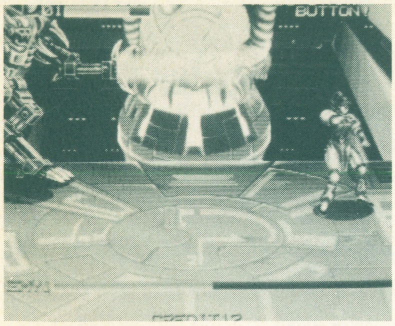

ラインをずらせ！


まともにくらってしまった

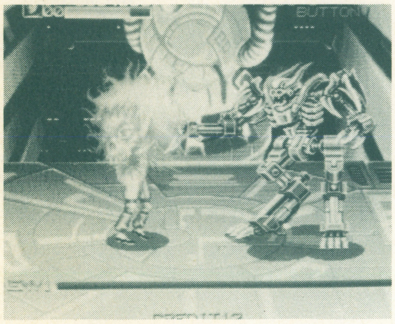
ついに、最終ボスの古代王ザルツのところまでやって来た。

最終ボスだけあって、攻撃は実に多彩。なんとオーラまで身にまとってくるのだ。

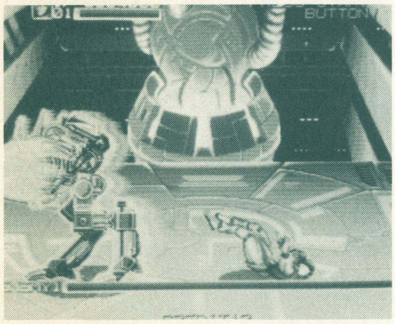
まず、ボスの主な攻撃だが、死神の頭のような飛び道具を飛ばす攻撃は、プレイヤーに当たると一定時間動けなくなる。くれぐれも当たらないように。飛び道具を飛ばしてきたら、横ラインをずらす



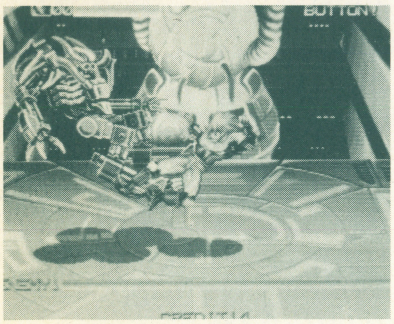
当たるとヒサンだ



身動きできない紅華

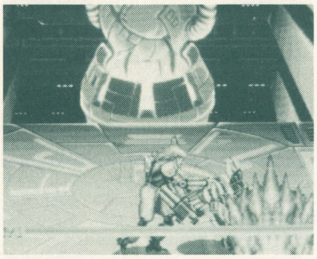


貫通性があるから注意



ジャンプキックも使えるぞ

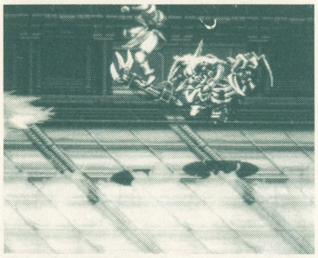
といいだろう。
　次は、オーラをためた攻撃。オーラバリアとも言えるようなもので、プレイヤーを一歩たりとも近付けない。当然、真正面から突っ込むのは絶対ダメ。
　そして、手を開いて、火炎放射器のような感じで霊を放出してくる攻撃は、当たると壁まで吹っ飛ばされ、一定時間動けなくなる。
　また、巨大な霊のパンチは、当たるとそこで霊に取りつかれてしまい、その場で一定時間動けなくなってしまうのだ。
　プレイヤーが動けなくなった場合は、レバーを連続してガチャガチャすると解除できる。
　高速でオーラアタックする攻撃は、貫通性があるため、正面に位置しないこと。
　古代王ザルツへの攻撃は、相手の攻撃のスキを狙ってのジャンプ攻撃が有効。相手に近付いたら、



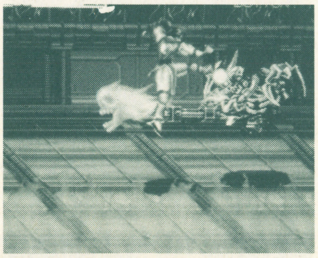
人間ムチも効くのだ

ジェイクなら人間ムチ、クリストファーなら肘、紅華なら膝で攻めるといい。
　プレイヤーのオーラ技は、ためている間、逃げ回らなければならないため、使用しないほうがいいだろう。
　自分のライフに比較的余裕があり、相手のライフが少ない場合、必殺技でカタをつけてもいい。
　今までの、全ての攻め方を総動員して、古代王ザルツに立ち向かうべし！

ポイント3 軍基地を脱出



燃えさかる基地を脱出



出口はもうすぐだ

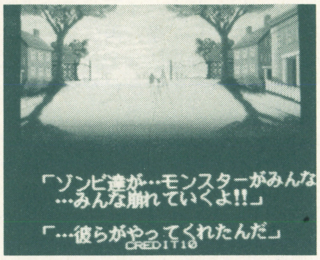
　古代王ザルツを倒した後、全て終わったと思いきや…まだ完全には古代王ザルツは倒れてはいなかったのだ。
　上半身だけになってもなお、プレイヤーに抵抗を続ける古代王ザルツと戦いつつ、燃え上がる軍基地を脱出するのだ。一刻も早く！

エンディング 本当の朝

ついに、壊滅した軍基地。同時に次々と崩れていくゾンビたち、モンスターたち…。彼らが、闇を切り裂いたのだ。
そして、本当の朝が訪れた…。



崩れゆくゾンビたち

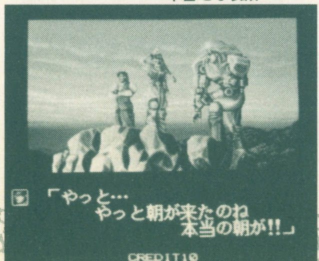


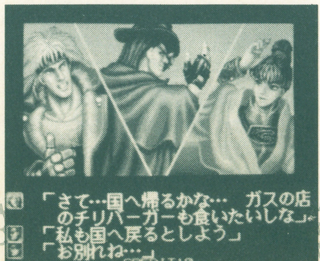




軍基地も壊滅

　感動的なエンディングの後には、続いてキャラ別にマルチエンディングが用意されている。
　お楽しみはここからだが、ここではあえてキャラ別のエンディング画面を公表しない。データイーストらしいエンディングが、キミたちを待っていることだろう。
　お楽しみは取っておいたほうがいいからね…。





読者参加だざい

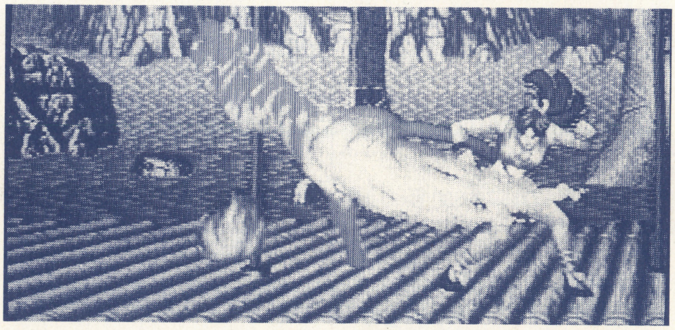
情報がめいっぱい



すくらんぶる情報局

超人気ゲーム「餓狼伝説」がついに完全オリジナルストーリーで映画化決定

ゲームからテレビ、そしてスクリーンへ



ビデオゲームで人気沸騰中の、「餓狼伝説」が映画化決定！94年の夏より全松竹洋画系の劇場で公開される。

「餓狼伝説」は91年11月25日にアーケードゲームとしてお目見えして以来、ビギナーからゲームファンまで誰もが楽しめる格闘技アクションゲームで、全国500万人の餓狼伝説ファンの熱烈な支持を受けている。

この人気沸騰の影響を受けて、「餓狼伝説」は91年12月に、「餓狼伝説２」は93年７月にスペシャルアニメとしてフジテレビ系列で全国放映され、高視聴率を獲得した。今回の映画「餓狼伝説」は、テレビスペシャルアニメで作画監督とキャラクターデザインを担当した大張正己氏が、監督として初の劇場用アニメーションの演出に挑戦。アクションの連続、謎とエンターテイメント満載の描き下ろし劇場用完全オリジナルストーリー作品で、「餓狼伝説」のゲームファンやアニメファンのみならず、誰もが楽しめる内容となっている。

ストIIのカプコン松下・ソニーに協力

あの「ストリートファイターII」でおなじみの、ゲーム機ソフト大手のカプコンは、ソニーと松下電器産業が来年から国内で販売する家庭用ビデオゲーム機向けのゲームソフトを作ることとなった。

ストIIなど超ヒット商品を生みだしたカプコンが、松下、ソニーに協力することによって、任天堂を頂点とするゲーム業界の勢力図に変化が出る可能性が出てきた。

松下は、資本参加している米３DO社製の32ビットゲーム機リアルをアメリカで発売、今年には日本でも売り出す予定。ソニーもグループ会社のソニー・コンピュータエンタテイメントが同じ32ビット機を販売する予定だ。

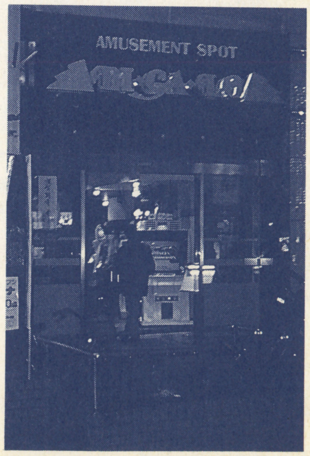


アミューズメントスポット「ビ・ガ・ロ」新宿歌舞伎町にオープン！

コナミは、新宿歌舞伎町に関東では第一号店のアミューズメント施設を、93年12月19日オープンした。

店舗は１階から３階まですべて、ゲームの楽しめる、アミューズメント・スポット。

１階は女の子でも気軽に入りやすい明るい雰囲気で、クレーンゲームや占い機が中心。２階は最新鋭のビデオゲーム機をメインにドライブゲーム機など。３階はカジノタイプのメダルゲームが中心の、アダルトな雰囲気のフロアとなっている。



「スーパーストリートファイターII」CDシリーズ第一弾！

あの「スーパーストリートファイターII」のサウンドトラックがついに登場！

これは発売元のカプコンと、映像と音楽関連で経験の深いソニー・ミュージックエンタテインメントが、「カプコンサウンド・シリーズ」を初めとするCD音楽製作を共同で展開することになった第1弾作品となる。

これからも、幅広いラインナップを企画中とのことなので、乞うご期待！



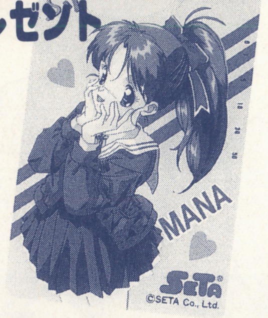
©CAPCOM

スーパーリアル麻雀PIV 発売記念テレカプレゼント

アーケードゲームで人気の大ヒットゲーム「スーパーリアル麻雀PⅣ」（セタ）発売を記念し、商品を購入したらダブルチャンスプとレゼントして、抽選で300名にオリジナルルテレフォンカードをプレゼントしている。

シリーズを通して固定ファンも多いナンバーワン麻雀ゲームに、スーパーファミコンならではのオリジナルグラフィックを追加し、ますます期待も高まる。

応募の詳細は、商品の取扱説明書に明記してある。

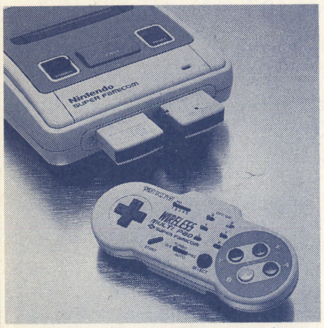


5人で同時にワイヤレスでプレイ、SFCコントローラー

離れた位置から操作できる、任天堂のスーパーファミコン用コントロラー「ワイヤレスマルチショット」が新発売された。

最大7メートル離れた場所から操作でき、5人同時プレーも可能な受信ユニットと送信コントローラーがセット。受信ユニットを本体のコントローラー差し込み部分に接続するだけで使える。

5人までのプレーを実現し、プレーヤー選択スイッチの切り替えにより、ほかのプレーヤーとの混戦もない。価格は580円。多人数プレー用の別売コントローラーは3,280円。（発売元ヨネザワ）





『風の伝説ザナドゥ』発売記念フェア

2月18日から20日まで東京秋葉原LAOX館にて、「風の伝説ザナドゥ」（NECホームエレクトロニクス）の発売を記念して、イベントが開催される。イベントの参加方法は、期間中LAOXゲーム館にてザナドゥを購入した人にのみ入場券を配布する。

イベントの内容は、出演声優の座談会や展示会など。また、イベント参加者全員にオリジナルポスターが配布される。また抽選で声優のサイン色紙が当たるので、ファンは見逃せないイベントとなりそうだ。

また、オリジナルグッズのプレゼントも企画されている。商品に応募券がついているので、必要事項をよく読んでどしどし応募してみよう。

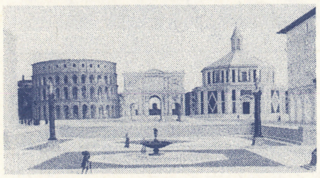
世界の建築ポスター展（フジタヴァンテ）ポスターにみる都市・街並み・建築

体感マシン「コンセプター」でおなじみのフジタヴァンテでは、ミュージアム活動の一環として、2月23日まで「世界の建築ポスター展」を開催している。

海外で発行された古典から現代に至るポスターの中から、建築的、デザイン的に優れた作品を選び展示紹介してる。

作品はドローイング、スケッチ、コラージュ等約　点で、アメリカやヨーロッパの建築家ポスターを取り上げている。

期間：2月23日（水）まで
休館日：木曜日
開館時間：10：00〜18：00
場所：東京都渋谷区千駄ヶ谷4-6-23
フジタヴァンテ
03-3796-2486



メガドライブ用ソフト「ファンタシースター千年の終りに」（セガ）の発売を記念したキャンペーンを実施中だが、応募の締切が迫っている。出してない人はお早目に。

「ファンタシースターのルーツを採れ！」キャンペーン締切迫る！

「ファンタシースター」の取扱説明書に付いている三角券をハガキに添付の上、1月31日（当日消印有効）応募。

GAME SOFT RANKING

(12/1〜12/下旬)
協力/ソフトプラザ遊基(八王子☎0426-62-6515)
国分興業(台東区☎03-3839-9080)
順位は、協力各店舗のランキングを編集部で集計したものです。

SFC BEST10

1	ドラゴンボールZ超武闘伝2	6	新・桃太郎伝説
2	ロマンシング　サ・ガ2	7	がんばれゴエモン2
3	ドラゴンクエストI・II	8	餓狼伝説2
4	す〜ぱ〜ぷよぷよ	9	信長の野望　覇王伝
5	幽遊白書	10	スーパーファイヤープロレスリング3

FC BEST5

1	ロックマン6
2	ファミスタ'94
3	ろくでなしブルース
4	ジャストブリード
5	くにおくんの熱血サッカーリーグ

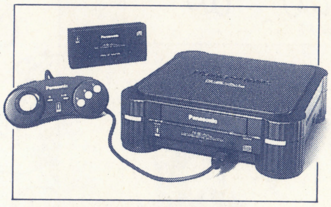
アミューズメントエキスポAOU'94





2月22・23日の両日に渡って、幕張メッセにおいて、AOUアミューズメント・エキスポ（主催全日本アミューズメント施設営業者連合会）が開催される。
今年のテーマは、「明るい運営・楽しいアミューズメント」で、9回目を迎える今回も、ナムコ、タイトー、カプコンなどの各出展会社の最新および人気マシンが多数出展されるだろう。
本年度のアミューズメントマシン業界全体のトレンドがわかるショーといっても、過言ではない。ちなみに、昨年の出展会社は59社で、過去最大の規模だった。
今年も本誌ゲーム遊が、随時詳しい情報を読者の皆さんに、お届けしたいと思いますので、楽しみにお待ちを。

3DO REAL（リアル）3月20日発売!!



1月11日、松下電器産業は、昨年から米国で発売している3DOインタラクティブ・マルチプレイヤーを国内で発売すると正式に発表した。
国内で発売される「3DO REAL」は、業界初の32ビットホーム・エンターテイメント機として、注目を集めている。
3月20日発売（79,800円）で、同時発売のソフトは6タイトル。5月までに26タイトルが予定されている。

バトルテックで日米決戦!

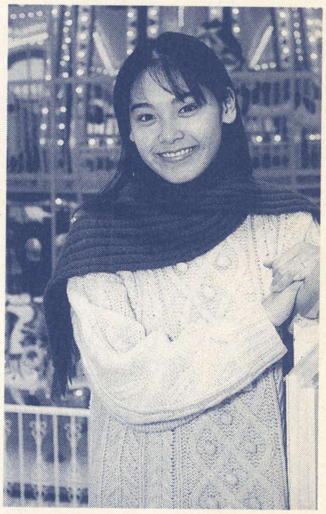
エントリー受付中!!

バトルテックの日米代表チームが、4月9日、東京・渋谷のドクター・ジーカンズで決戦する。これにさきがけて国内の予選会を開催する。
3月5日、6日　横浜トレルワン。3月12日、13日　渋谷ロンゴロンゴ。3月26日、27日　西荻窪アミュージアム。3月26日、27日　渋谷ドクター・ジーカンズの4カ所のバトルテックセンターで。
エントリーの受付は2月1日～2月21日まで。
問合せはザップ（03－3222－5611）へ。

GAL RUPO DATA

伊藤奈穂ちゃん
いつも元気ハツラツの19才
本誌「奈穂のバーチャルリアリティレポート」でおなじみの、伊藤奈穂ちゃん。
今年の抱負は「チャレンジ精神」だそうだ。「コマーシャルの他ににも、ドラマや歌に今年もいっぱい挑戦したいです」

来月から奈穂ちゃんの新コーナーも予定されているので、奈穂ちゃんファンは、楽しみにお待ち下さい。
伊藤奈穂　昭和49年9月28日生まれ、天秤座の19才。ラブフォーチュン（アイレム）の占いによると、『とびぬけた才覚があり、カンが鋭く、時代の流れの先を見抜く力があるので、今後の活躍が期待できます。多くの人に好かれるでしょう。でも、何かを選択するときは自分だけで判断せず、他人に相談したほうが良いでしょう。
また、伊藤奈穂という名前には、華やかな恋が暗示されています。恋多き人生を送るかもしれませんね。性格的にサッパリしているので、激しい恋愛より兄弟か友人同士のような、お付き合いになるかもしれません。
恋愛においては、サッパリした面が発揮されますが、とても意志が強い面もあるので、負けず嫌いなところもあります。他人との競争も、よけいファイトを燃やすほうなので、厳しい環境にも強さがキラリ。
いつも、仕事なら仕事と1つのものしか見えないようなペースをつくると、運気のおいしいところをうまくつかめません。時にパーっと羽をのばして遊ぶ、そんなやり方が、かえって好結果につながります。



PC BEST5

1	イースⅣ
2	フラッシュハイダース
3	スーパーリアル麻雀PⅣカスタム
4	機装ルーガ
5	ラングリッサー光輝の末裔

MD BEST5

1	ファンタシースターⅣ
2	Jリーグプロストライカー完全版
3	夢見館の物語
4	ソニックスピンボール
5	シャイニング・フォースⅡ

MUSIC SALES BEST10

週間ベスト10　12/13付　アルバム

ALBUM

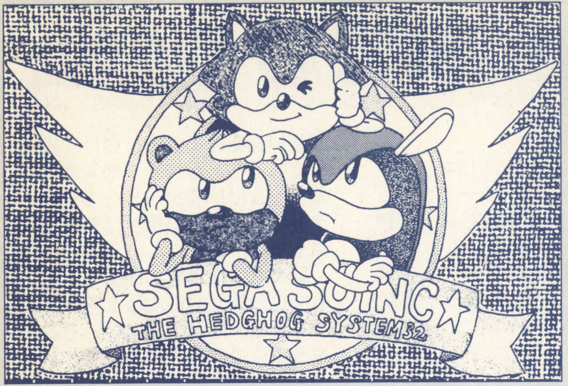
1	MAGIC	Dreams Come True	6	宇宙遊詠	光GENJI
2	LOOZ	T-BOLAN	7	Seasons Greetings	山下達郎
3	nostalgia	徳永英明	8	Very Best of UNICORN	UNICORN
4	SUNNY SIDE OF ORIGINAL LOVE	ORIGINAL LOVE	9	Ivory II	今井美樹
5	U-miz	松任谷由実	10	X SINGLES	X JAPAN

CDベストテン　12/13付　シングル

SINGL

1	TRUE LOVE	藤井フミヤ	6	クリスマス ラブ	サザンオールスターズ
2	あなただけ見つめてる	大黒摩季	7	TryBoy TryGirl	前田亘輝
3	TRY AGAIN	access	8	永遠をあずけてくれ	DEEN
4	Get Along Together	山根康広	9	ロマンスの神様	広瀬香美
5	今を抱きしめて	NOA	10	Jumpin'Jack Boy	WANDS

データ提供・千葉テレビ放送のナマ番組／レット・イット・ビート・ジャパン　（毎週金曜日19:00～19:45）毎月第2週には本誌のあやしー快人M・アラブが出演。



東京都／川口明子



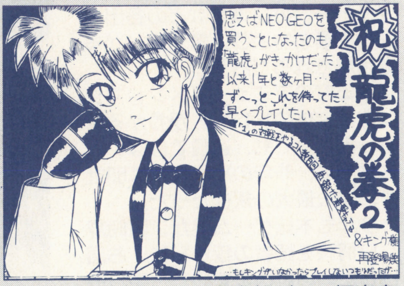
宮城県／PN：萌黄かずぎ



千葉県／PN：ゆんじん



茨城県／PN：丈南

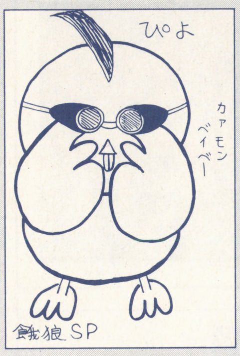


東京都／PN：極楽鳥



鹿児島県／PN：ていあな





福井県／PN：ソルビトール



奈良県／PN：筆吉



東京都／PN：とってん

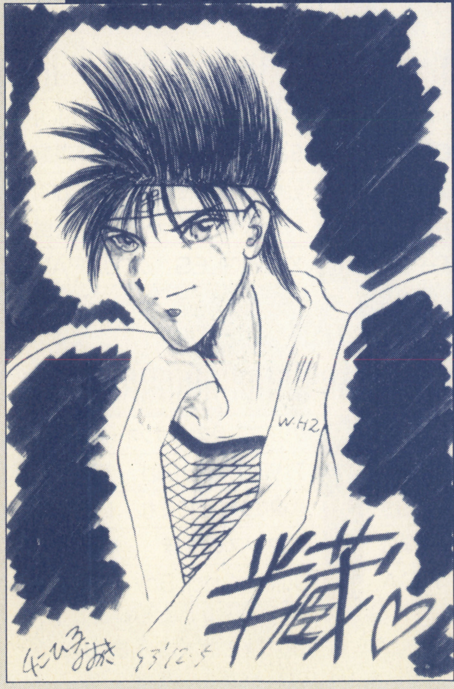


北海道／PN：佐藤千春

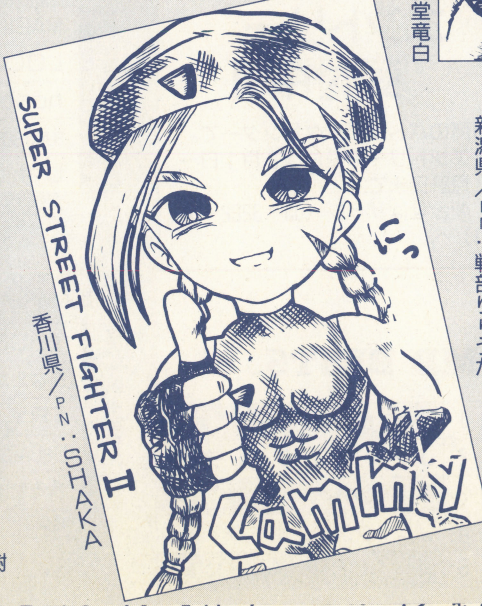


新潟県／PN：藤堂竜白

今月のナイスガイ♤



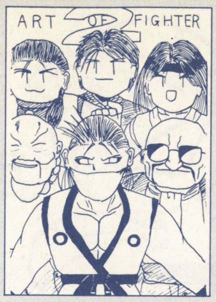
山口県／PN：国弘直樹



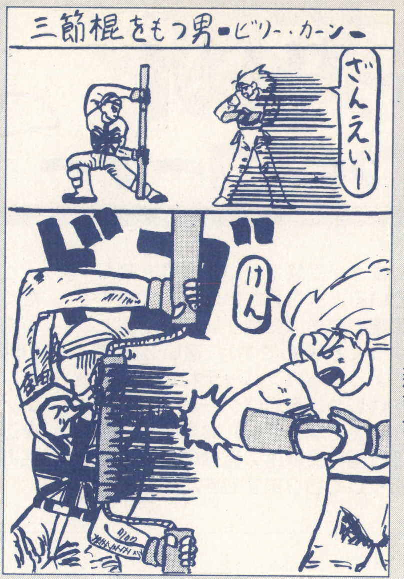
香川県／PN：SHAKA



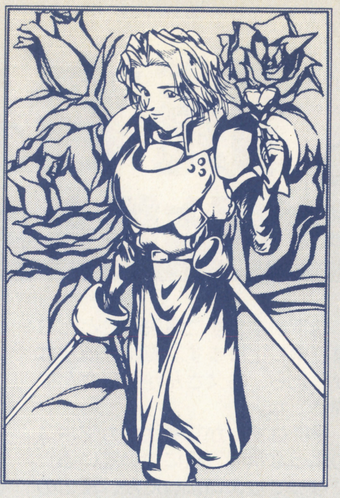
新潟県／PN：戦部りゅうた



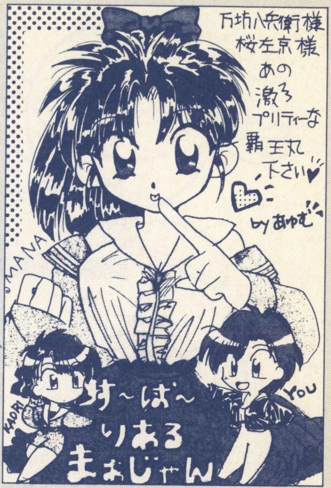
東京都／PN：如仮説影三郎



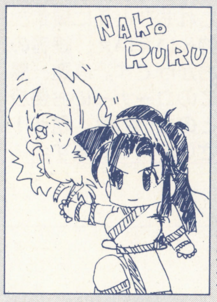
東京都／PN：ビリー・ジョー



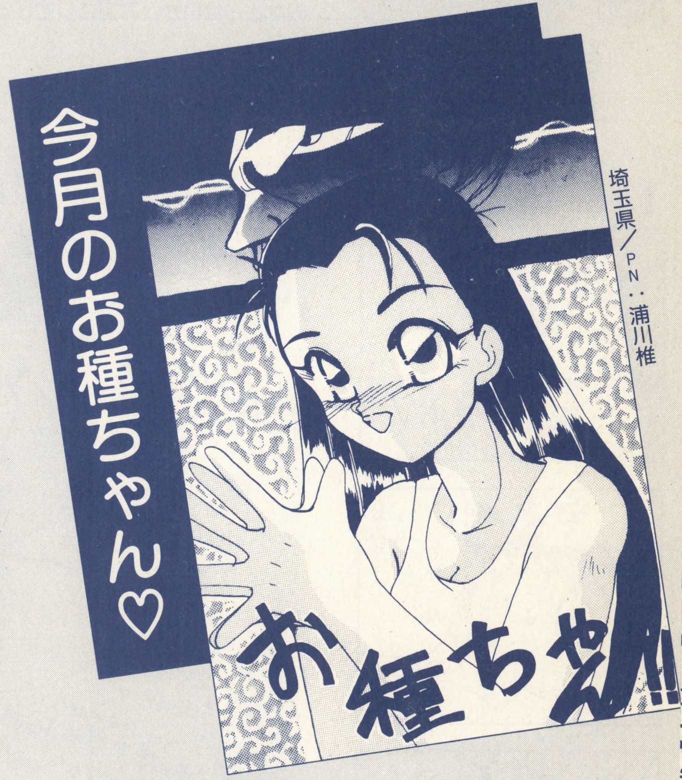
東京都／PN：ワンダフル秋吉台



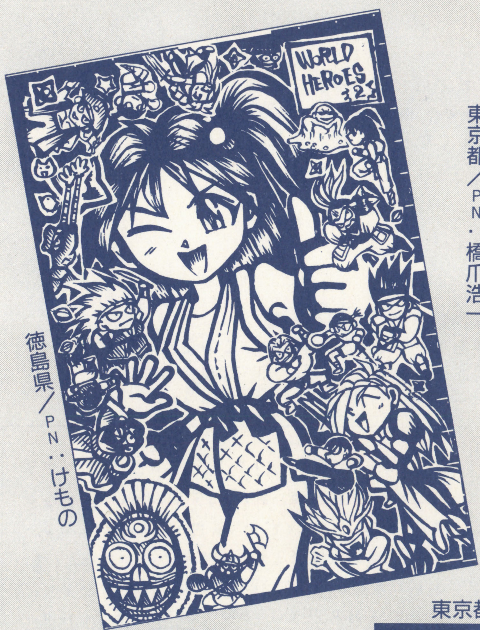
京都府／PN：花路歩無



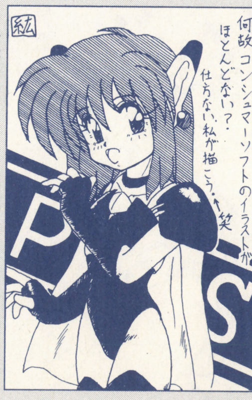
東京都／PN：斉藤妙子



埼玉県／PN：浦川椎



徳島県／PN：けもの

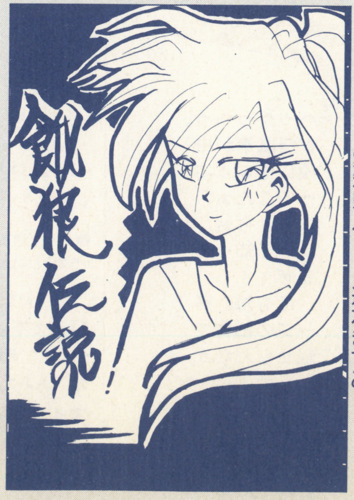


東京都／PN：橋爪浩一



兵庫県／PN：たるII

東京都／PN：モンモンモン





愛知県／PN：遊左ますみ

「いらすとぎゃらりい遊展」も回数を増すごとに応募が多くなり、編集部も収拾がつかない状態です。うれしいような、つらいような…

今月のお種ちゃんは、これまた表情がよくでていてナイスですねェ。

さて、またまた今月も前月に続きお願いなのですが、イラスト投稿の際は、えんぴつやボールペンは不可なので、そこんとこひとつヨロシク！せっかくイラストを送ってもらっても、掲載できなくなってしまいます。それから、用紙はハガキ大の紙であれば、何でもいいです。投稿宛先は、P59募集要項をご覧ください。

読者の英断
ヒゲ編と読者がつくるコーナー

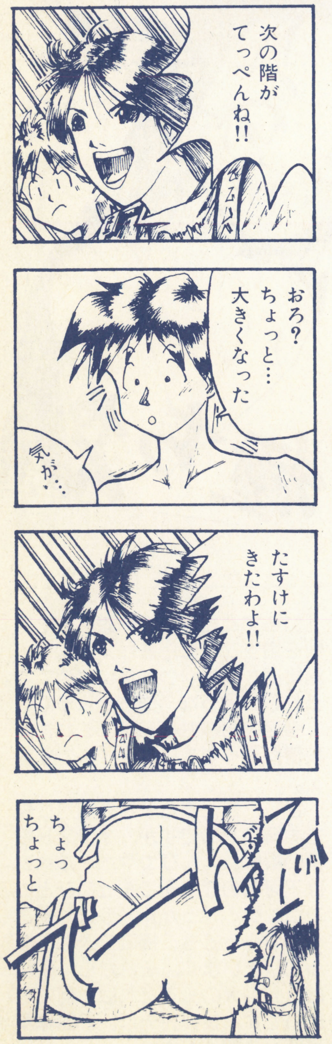
時下ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。意味が解らなかったら、お父さんかお母さんに聞いてね。
季節はすっかり寒さがカマボコのような状態（板についている）になってしまいましたが、読者のみなさんはいかがお過ごしでしょうか。

まさか受験生がいまこれを読んでいるとは思わないけど（受験生の読者諸君は受験が終ってから、ゆっくり読んでネ）、追い込みでしょうからガンバッテね。ヒゲ編をはじめ、普段はゲームのことしか考えてない（？）お気楽な編集部一同、受験生の皆様の合格をお祈りしておりますです。

さて、今月も英断のコーナーにたくさんのご応募ありがとうございました。これもひとえに編集部の努力の賜物…いえいえ、読者のみなさんのおかげです。感謝、感謝。まだ、このコーナーにお便りを送ったことのない人は、是非1度お送り下さい。待ってます。

戦士 魔夢トンの冒険

1. byでーすけ

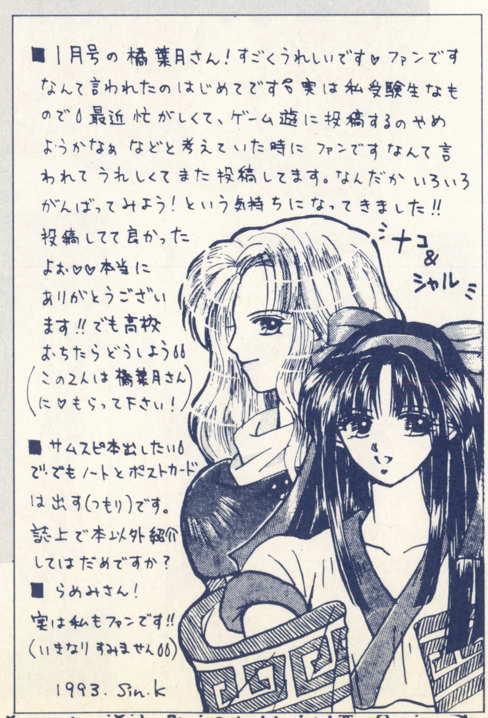


→P56につづく



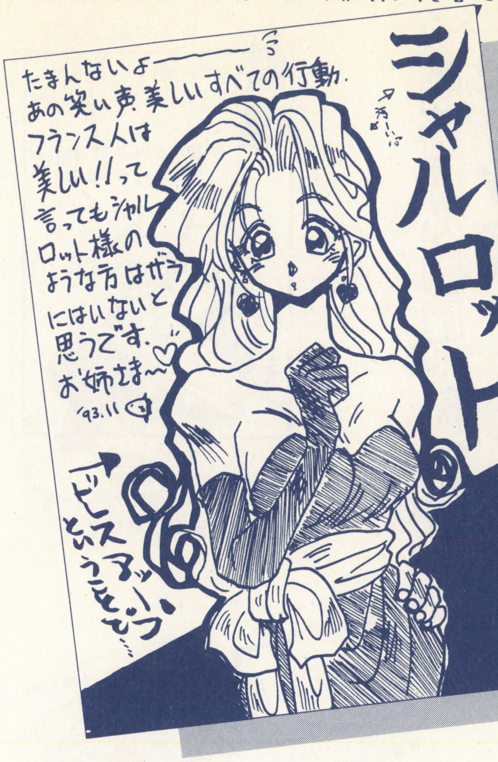
神奈川県／PN：瑞村春姉
最近なぁ～、春麗姉さんのイラストの投稿がめっきり少なくなって、超・悲しい今日この頃です!!

群馬県／PN：空谷月　真
数あるゲーム雑誌の中で、このような読者同志の心暖まるやりとりが存在するのは、ゲーム遊だけ！

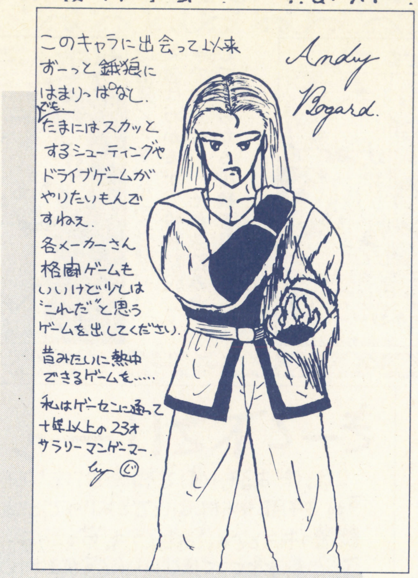


こんにちは、編集部の皆さん！
ギース様の基本技について、「烈風拳の超連射」とありますが、あれは、牽制用に使用した方がかえされにくいし、あればっかやると同キャラでは必ずかえされるから、あまりおすすめは…あと、ベアさん攻略ですが、もっとラクな方法があるんですよ。間合いを画面のはじからはじまでひろげて、「W烈風拳の連射」はじつは、これはドロップも使えたりする…。
神奈川県／PN：さくら重吉

へっへっへっ、W烈風拳が中段にもおよぶってこたぁ、こちとらぁ、よーく知ってるぜぇ！
でもね、ページの都合で載せられなかったの！
でね、そのうちにねぇ、もっと詳しくやるからさぁ！



神奈川県／PN：万坊八兵衛
あの笑いなぁ やられたときは超シブイよ〜!!



岩手県／PN：ⓒ
ドルアーガにはまって、ン十年よ！



北海道／PN：藤岡卓麻
最近のオヤジ好みは、なんだろうかねぇ？

京都府／PN：橘葉月
とにかく、お勉強がんばってください!!



データイースト　斉藤
高校２年生の頃…２つの橋を越えて通学していた私は、８時40分に起床し、慌てた。愛機のペダルを力の限り回転させ、"助走"をつけた下り坂に、"ライトバン"が飛び出し…衝突。全治１ヶ月の骨折を負う馬鹿な私であった。
読者の皆さんも、助走の事故には気をつけましょうネ（わで〜ん）

パンドラボックス　越谷
今回の御言葉は、高校生だった頃の同級生の「ホ★」の平山くんを思い出します。やっぱり、彼の普段着は「じょそう」（女装）だったんですかねー？もし、彼に襲われそうになったら、「じょそう」（助走）をつけて逃げちゃうなぁ。
普段着が女装の「ホ★」の人って本物の御方…？（わで〜ん）

Ya！魔王
我輩の友人であるS君は、ホームパーティで女装をしていたのだが、母上から「トイレが汚いから洗いなさい」と言われ、汚したのは自分じゃないのに、そのままの格好でお掃除した。これこそホントの「ベン女装ジ」てなもんや三度笠。
こりゃあ、年あけ早々、氏のケッサク第一号を見たようだねぇ!!

エニックス　真木
大いなる助走、飛び立つ為の大いなる助走と思い、走り続けてもう12年……（ハァ疲れた。）最近ようやく翼のない自分に気がついてしまった。（今頃になって遅すぎた。）もうこうなったら女装するっきゃないわよね。
女装はやめなさい。ありゃ本当好きものじゃなきゃだめじゃ！（か）

ナグザット　きむりん
学生の頃、文化祭で女装するため女子寮に忍び込み、衣服や化粧の打ち合せをしていたら突然全館放送が…。「203号室にいる男子出てこーい！」。間もなく女子寮入口に"男子禁制"の札がかけられたのはいうまでもない…。
ゲーム遊にもきむりんさんのコメントがのりうれしいぜ！（かさ）

メーカー

編集部から一つの「ことば」を提示し、メーカーの方にその意味を自由に解釈していただき、その「ことば」を使った短いフリートークをしていただくという、「愛も御言葉」コーナー。

今月の御言葉、お題目は「じょそう」でした。じょそうといえば、「助走」「除草」「女装」「除霜」でしょうか。以外というか、やっぱり多かったのは、「女装」でした。う〜んやっぱりね。

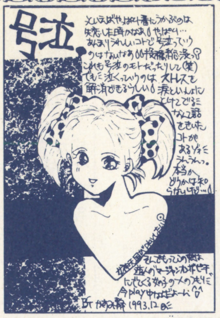
さて、次回のお題目は「たいこう」です。

今月も原稿を頂いたメーカーの皆様、毎度毎度ありがとうございました。また、読者の皆様からもお題目を募りたいと思っておりますので、是非是非よろしくお願いいたします。

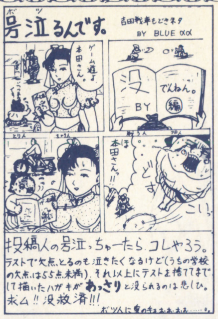
ADK牛沢
『じょうそう』と言えば、友人が結婚式の余興のために「女装」（身長177cm）で、優雅な「序奏」の流れる会場を「助走」して転んでしまい、「除草」していないようなごっつい足があらわになってしまったそうです。
おいらも女装したことがあるが二度とやりたくない（かさ）

読者の小部屋

3月号テーマ「号泣」



埼玉県／PN：かすみ静
失恋はわかるが、投稿総没ごときで泣くな！ それを踏み台にしてさらなる投稿を!!



兵庫県／PN：青紫馬肥
ううう！ よいのかいな、こんなネタ載せて!? でも、載せちゃうのがゲーム遊のパワーかな。ボツネタが多いのはなぜ？

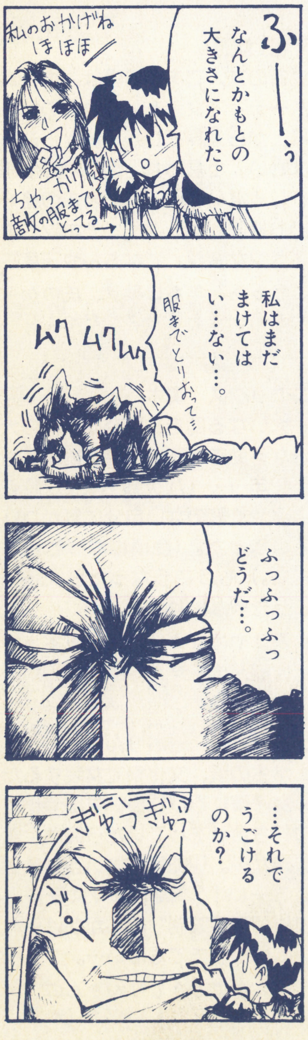
4月号テーマ「故障」です

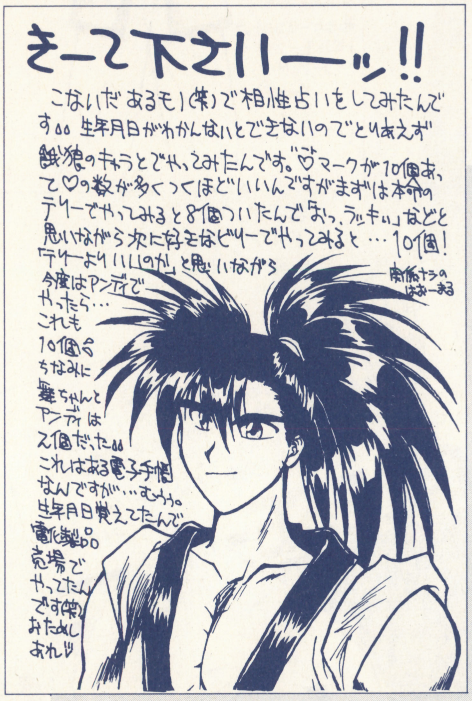


新潟県／PN：蔦乃諒
おうっ！ 初投稿なら、掲載される確率は高いぜ!!

戦士魔夢トンの冒険

2.





兵庫県／PN：ゆうづきらいりん
餓狼伝説SPキャラとねぇ、愛しょ…、じゃなくて相性占いねぇ、拙者となんかいかがですか？



神奈川県／PN：代表取締役猫娘
どの対戦格闘ゲームも熱いぞ！ でもやっぱり餓狼SPかねぇ？

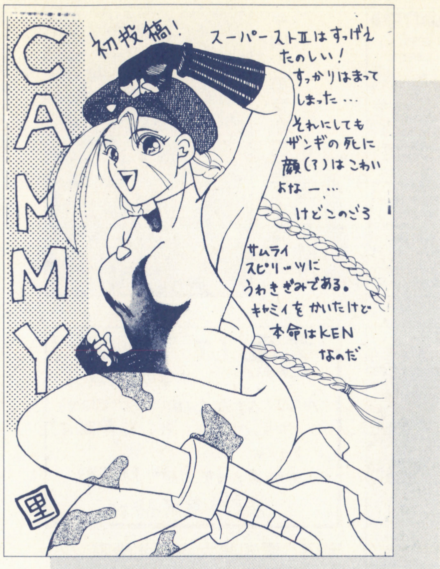
遊び人金さんが 庶民のお悩み引き受け

先月から犬を飼い始めましたが、飼い主である私に全然なついてくれず、あげくの果てに噛みついて離れません。今も犬が左足に噛みついたままこのハガキを書いています。どうしたら犬がなついてくれるでしょうか？
港区／PN：ビル・森

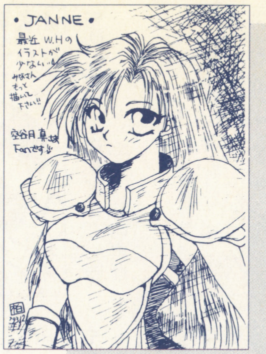
さぁ〜てと、困ったお犬様だねぇ〜。飼い主に噛みついて離れないたぁスゴい犬公だ。根性ある犬公じゃあねぇか…そういう問題じゃねぇって？ それもそうだ。
おめぇさん、前にその犬公になんかひどいことした覚えはねぇか？
悪いことしたからって三日三晩メシもやらねぇとか、イヤがることを無理やりさせたとか。
もしそうなら、犬公との信頼回復には時間がかかるかもしれねぇな。身に覚えがねぇならいいが…。
まあ、人間様と同じで、犬公にもワガママな奴がいるかもしれねぇ。時間をかけて愛情を与えてやるのがいいんじゃねぇか？

近所のゲームセンターがつぶれてしまい、アーケードゲームをしようと思ったら、自転車で30分以上かかるところまで行かなくてはなりません。どうしたらいいでしょうか？
群馬県／PN：大芝 通

おめぇさん、アーケードゲームは好きか？ 本当に好きなら、自転車で30分ぐらいへぃちゃらじゃねぇか？ その30分が、いつかきっといい思い出になるぜぇ。
これにて一件落着(？)



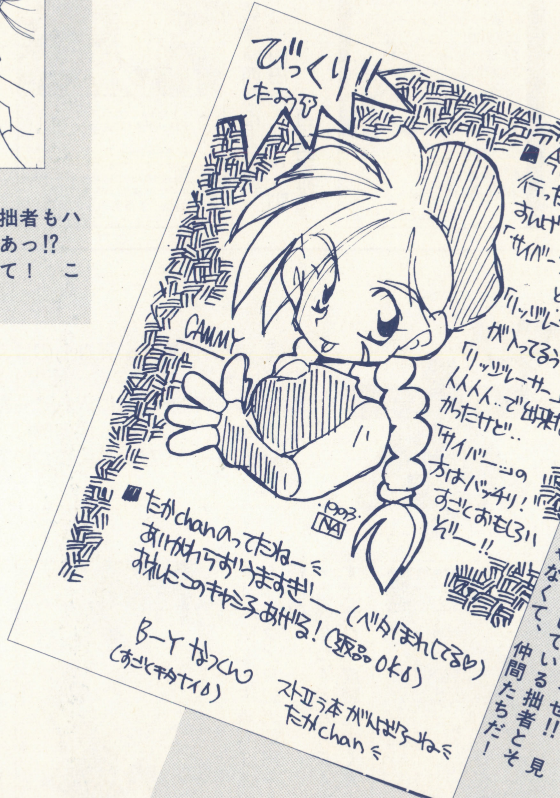
神奈川県／PN：小田里流
いいよねっ、キャミイは！　拙者もハマりこんだクチだよ～っ！　あっ!?よく見ると、ケンが本命だって！　こやつ！



群馬県／PN：柏木真央



福島県／PN：KANTA-II



福島県／PN：なつくん
リッジレーサーはスゴイぜ!! 見かけたらプレイしている拙者とその仲魔じゃなくて、仲間たちだ！



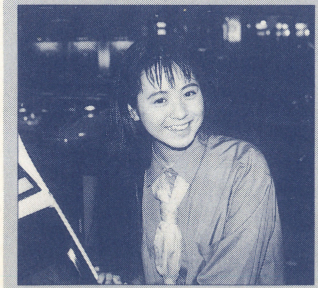
東京都／PN：山中広美
1月号にのってた「木村敦」くんのイラスト、春麗がカッコイイ！これからもたくさん送ってほしいな♡

東京都／PN：神崎あきら



侍魂おもしろい!! NEO・GEOかってゲーセン通いからおさらばしたい。先日、対戦台で女子高生にまけた!! くやしー!!

今月の杉本理恵っちゃ～ん



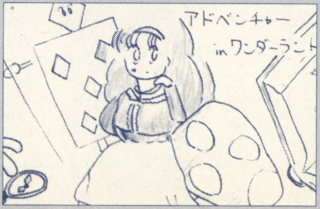
♡バレンタインデーのおはなし

お元気ですか？お正月はどうでした？なんて　そっか、もう2月になるんだ。時のたつのは早いですねエ。今年もあっというまに夏が来て、そしたら秋になって理恵の誕生日。20歳になっちゃったぁなんてとまどっている内にまた年が明けちゃうのかなぁ。もっと一日一日を大切に生きなくっちゃ。

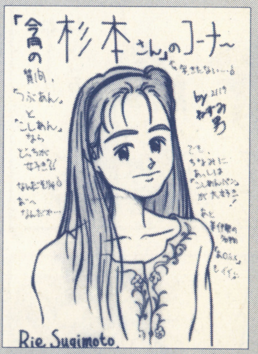
2月といえばバレンタイン。

理恵が初めてチョコレートをあげたのは、小学校5年生だったか、6年生だったか。う～ん・とにかく、一生懸命クッキーを焼いて、その上に溶かしたチョコレートかけて、奇麗なビンに詰めて渡した相手は、何と学校の校長先生だった。校長先生とはすごく仲良くって、友達と2人で休み時間のたんびに校長室へ遊びに行ってました。

今ではとっても懐かしい思い出です。



神奈川県／PN：東智之

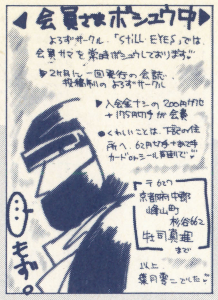


兵庫県／銅玄直也
このイラストは理恵のブルーの衣装ですね。模様がよくかけてますね。理恵はつぶあんが好きよ。

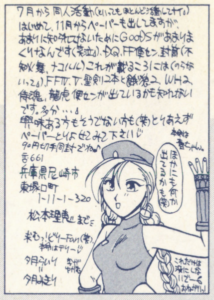
はがきでメンバー募集ほか



〒124 東京都葛飾区立石8-53-6 M711 小田嶋朋美



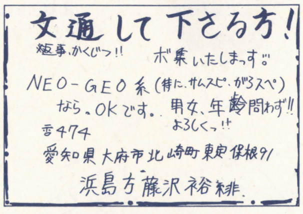
〒627 京都府中郡峰山杉谷662 牡司真理



〒661 兵庫県尼崎市東塚口町1-11-1-302 松本理恵



〒959-28 新潟県北浦原郡黒川村坪穴1002 大矢一也



〒474 愛知県大府市北崎町東定保根91 浜島方 藤沢裕緋

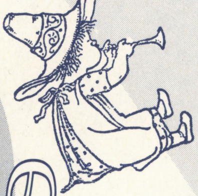


〒662 兵庫県西宮市上ケ原山田町1-10-618 百合田雅浩

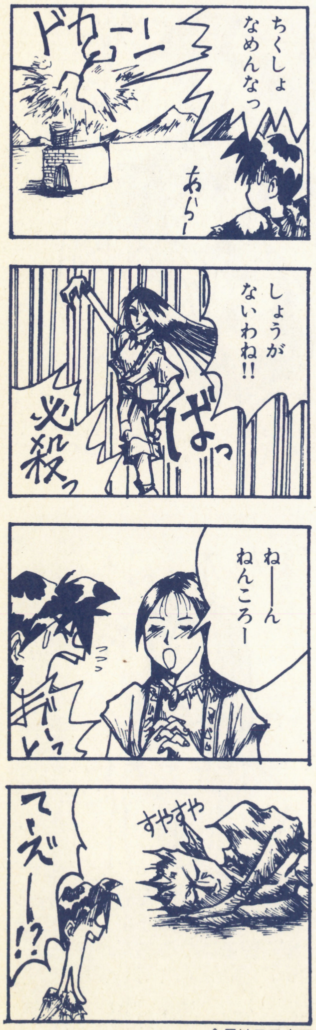


〒215 神奈川県川崎市麻生区金程1-37-1 大本有里枝

戦士魔夢トンの冒険



3. byでーすけ



今月はここまで

The うちの本

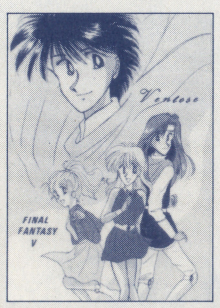
同人誌の応募に必要なものは、見本誌とデータ（連絡先・値段・送料・サイズ・ページ数・仕様・15文字×2行程度のPR文）。掲載期限も忘れずにデータに入れてください。2冊以上送る場合は、優先順位も書いてください。原則的に、掲載は1人1冊です。

別紙データのないものについては、記載できませんのでご了承ください。



幻想紀行
A5オフ／P116／500円＋240円切手
RサガとFF4のギャグ本です。目玉は23名のゲスト陣です。

〒034 青森県十和田市本金崎370-21 林ひかる



FINAL FANTASY
A5オフ／P52／300円＋送料175円
一生懸命つくったFF4本です。ぜひ一度読んでください。

〒272 千葉県市川市東国分2-1-24 小林真由美



花咲ける日本男児
A5オフ／P100／700円＋送料250円
ストII、隆の同人誌です。理想の隆を追及しました。

〒586 大阪府河内長野市小山田町1283-10 宍戸志津江



龍星落華
B5オフ／P44／600円＋240円切手
ストIIの春麗が活躍する長編ストーリーもの1本です。

〒068 北海道岩見沢市2条西3 三井明王



無敵!!
A5オフ／P44／300円＋190円切手
餓狼伝説のオールギャグ本。今回は、必殺技が龍虎乱舞している一冊。

〒502 岐阜県岐阜市則武中4-10-12 高橋 明



勝負あり!!
B5オフ／P32／300円＋50円切手＋175円切手
とにかく笑える本です。

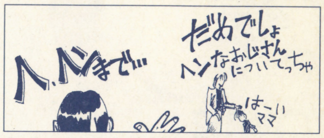
〒554 大阪市此花区伝法1-4-7-305 小川ゆきえ

10代でも"おぢ"さんといわれてしまう私って…

家の近くにとてもきれいな公園がある。
結構都心の方なのだが、噴水や緑がとてもきれいなのだ。公園からはちょっと外れるが、近くの銀杏並木も秋の紅葉時にはとてもきれいだ。よくファッション雑誌の撮影なんかもやっている。私はゲームに疲れ、遊んでくれる人もいなくなると、よくここに来て、命の洗濯をする。ただあてもなく歩いて樹木を眺めたりするだけだが、ゲームセンターの、爆音やワケのわからん女の声に疲れた私の心は、ここですぃ〜とな感傷に浸ることができる。ある時私は思わず、一人でつぶやいてしまった。
フッ、詩が作れそうだな（シブイ声)。
私は実際に詩を作ってみることにした。どれくらいたったであろうか。作詩もいよいよ佳境に入ってきたときだ。先ほどから私の近くをうろちょろしていた少年が、突然私に向かって、信じられない言葉を吐いた。
「おじさん」
えっ？　私は思わず、マジで背後を確認してしまった。後ろには誰もいない。
……お、おぢさん……？
「おじさん、なにやってんの？」
真剣な目。そのガキはいたって真面目に、私に話しかけているのだ。
私はとっさに、右手を左手で押さえた。自分が無意識にそのガキを殴ってしまうことを防いだのである。我ながらナイス判断だ。
私は顔面の筋肉を引きつらせて、なんとか笑顔とおぼしき表情を作



り上げた。
「いや、たいしたことはしてないんだけどね。お兄さんは木を見てるんだよ」
「へえ。それっておもしろいの？　おじさん」
今度は左手が右手に押さえられた。そのガキはそんな私の苦労は知らず、にこにこと笑っている。私はふと、誘拐犯の心理をカイマ見た様な気がした。
「お兄さんは面白いと思うけどね。心が休まるから」
ガキは、本当に解ったのかどうかしらんが、ふーんとつぶやくと辺りの木を見回す。私はガキから離れようと歩き始めた。半分くらいはできていたはずの詩がショックで吹き飛んでしまっていたので、もう一度作り直そうと思ったのだ。ところが、その詩を吹き飛ばした張本人は、私が移動するのを、後ろからちょこちょことついてくる。これにはまいった。走って振り切ることもできたのだが、ガキが私の後を追って走り出し、おまけに転ばれでもしたら、第三者から見ると完全に私が悪者に見えてしま



うので、その方法は諦めた。しばらく私はどうしたら良いか悩んでいたのだが、事態は思わぬ幸運で終結した。ガキが、おかあさんだ、と言って走り出したのだ。おお。こんなに心底嬉しいと感じたのはたぶん、3年前に道端で100円玉を拾ったとき以来だぞ。これで命の洗濯を再開できる。私はほっとして、ガキを見送った。と、一瞬、なかなか美人だった母親と、視線が合った。
そして、母親はガキそっと言った。
「駄目じゃない。変なおじさんについて行っちゃ。」
……外出時はババアとガキに気を付けましょう、というお話でした。

投稿要項←しっかり読んでくりょ〜！

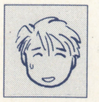
＊すくらんぶる情報局（遊展・読者の英断・アンケート&プレゼント）に対するすべての投稿の宛先は、
〒112 東京都文京区関口1-4-12
川よしハイツ200
月刊ゲーム遊編集部（××係）
です。
＊イラストの投稿はアンケート封筒の裏か、はがき（はがきサイズの上質紙）に描いてください。

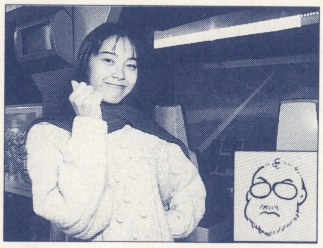
複数のまとめ送りもOKですが、掲載は一人一点が原則です。また、まとめ送りをする際は、それぞれの作品に住所氏名・宛先コーナーを明記してください。
＊文章投稿はえんぴつでもけっこうですが、イラスト投稿の場合、えんぴつ・ボールペンは絶対に使用しないでください。ロットリングでもミリペンでもマジックペンでも、とにかく黒色のペンで描いてください。お願い…。
＊読者のカラーイラストコーナーができる、かも、しれません。

とりあえず94年5月号（一周年記念号）で実現を企画しています。サイズはモノクロと同じ、はがきサイズです。投稿よろしく。
＊「ゲーム遊」では、読者の皆様に新コーナーのアイディアを募集したいと思います。カラーイラストコーナーなど、読者の方々とコミュニケーションのはかれるコーナーをつくりたいと常々思っております。

from ゲーム遊編集部 広げよう大ぶろしき


うっ！　拙者とマッディだけ、正月の一日も仕事かいな〜っ！　ダウザーもわで〜んも一早く離脱しよって…、ムムムッ、ゆるすまじ！　と言っても、せんなきこと。今年もしごとづくしなのかな？(S本)


ああ！　ゲームをやりにいく時間がないよ〜。泊り込みすれば不精ヒゲのせいで顔が熊状態になるし、も〜サイテ〜。P.S：メッセサンオー2様、ハーネスのご提供ありがとうございます。(わで〜ん)




みなさん、比較検証第3弾龍虎の拳はいかがだったでしょうか。SFC、MD、PCはかなりできのよい仕上がりでやったかいがあったかなって思っている。次のターゲットは餓狼SPだ（ダウザーK）


どうにか本誌も2年目を迎えもうすぐ1周年記念号を発行することになるが、毎日、毎日、原稿のしめきりと、取材に追いまくられている編集部としては、感慨無量の感がするゾ〜ッ　(Mr.X)

X
どうにかこうにか年も越せたし、あとは春を待つばかり。スキーをやらない私は、冬はこたつで丸くなるのがせいいっぱい。不況のせいでふところも寂しいので、春はおサイフも暖かくなりたい。(R)

LASERDISK・LD・LASERDISK・LD



BOWIE
デビッド・ボウイ

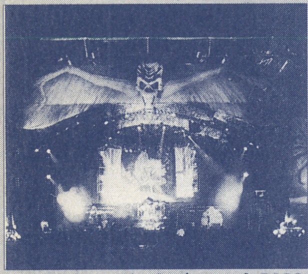
105分・5,800円／2月9日発売／東芝EMI

地球に落ちてきた最後の男ロックンローラー、デビッド・ボウイのビデオコレクションが、いよいよ2月9日発売になる。題して『BOWIE THE VIDEO COLLCTION』。ビデオといっしょにレーザーディスクも同時発売の予定で、ボウイ・ファンなら絶対見逃せない逸品となりそう。

なんといっても、男女を問わず思わずうっとりしてしまう、彼の容貌はまさに映像向き。上質でしかも美意識を満足してくれる作品を一堂に楽しませてくれるこのコレクションは間違いなく永久保存盤！

いま、この過去18年に渡る映像作品を改めて見直してみると、その確かなコンセプトゆえにビジュアルアインデンティティが少しも、陳腐化されていないことにファンは驚かされるだろう。

注目の収録曲は、「スペイス・オディティ」をはじめ「ボーイズ・キープ・スィンインキング」「レッツ・ダンス」「チャイナ・ガール」「ダンシング・イン・ザ・ストリート」などヒット曲を中心に、全25曲が収録されている。



モブスターズ・オブ・ロック1992
アイアン・メイデン

120分・5,800円／2月9日発売／東芝EMI

このビデオはすでにリリースされているアルバム「モブスターズ・オブ・ロック！1992」とまったく同じ内容の、ビデオ・バージョンである。1992年8月2日、英国キャッスル・ドニントンで行なわれた「モブスター・オブ・ロック」のトリを飾ったメイデンのすべてを完全収録。

ブルース・ディッキンソン（ボーカル）在籍中の最後のドニントン・ライブという点でもまさに、歴史的に残る作品であることまちがいなし。ドニントンの凄じくも素晴らしい、メイデンのライブが今、映像を通してここに蘇る。

主な収録曲は「魔力の刻印」「ウェイティング・ラブ」「ヘブン・キャント・ウェイト」「審判の処女」「ランニング・フリー」など全21曲が収録されている。

長年、アイアンメーディのファンだった人だけでなく、ブリティッシュロックのファンならアイアンの名前を聞くだけでうれしいはず。

迫力のライブはファンならずとも必見の出来栄え。

VIDEOSOFT



ダンス・ウィズ・ウルブズ
（アナザー・バージョン）

ケビン・コスナー／3時間53分（2本組）・13,800円・1月21日発売／東芝EMI

「4時間」という上映時間は、長過ぎると思う人がいるかもしれないが、この「アナザー・バージョン」はいわゆる「完全版」にありがちな単なる未公開シーンの追加ではなくインディアン・シーンをふくらますことによってネイティブ・アメリカンとしての彼らの姿、生き方の素朴さ誠実さなどが浮き彫りにされている。そしてインディアンたちの生き方に魅かれながらも、一方で決して共存することができないと気付くまでの、コスナー扮するダンバー中尉の心の葛藤がよりリアルに伝わってくる。

初公開シーンは、52分におよび、新しく増えているシーンの他に長くなっているシーンもある。セッジウィック砦に行くまでやスー族と出会うまでのシーンなどが、数多く増やされている。そのほかにも編集の変わっているところなどもあるらしい。

自らもチェローキー・インディアンの血を引くケビン・コスナーのインディアンへの愛が伝わってくる。それは「失われた者への慈しみ」と呼ぶにはあまりに哀しい、そうこれはもうひとつの「ダンス・ウィズ・ウルブズ」なのだ。

ハード・ターゲット
故郷を捨てた男のハードボイルドな勝負

UIP配給／3月公開

ハリウッド映画に夢を抱いて外国から来る人間はあとを絶たない。この映画の監督ジョン・ウーも主演のヴァン・ダムも外国から来た。その多くは夢が破れたとき帰る故郷を持っている。しかし、ジョン・ウーには帰る故郷はない。

97年に香港が中国へ変換されれば、



ウーの愛した自由な香港は消える。ウーは悲壮な覚悟で香港を出て、ロスへ移り住んだ。

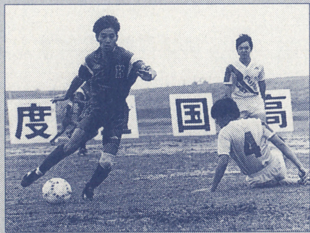
彼は評論家に絶賛される文芸映画を撮る余裕はなかった。香港でつくっていた最強のアクション映画をつくる。そして彼はついに、香港映画仕込のリアルなアクション・シーン満載の映画を完成させた。

マーシャルアーツを得意とするヴァン・ダムのアクションを、ウーのカメラ・ワークは正確に追っているので、彼がどのようにして敵を倒すかがすべてわかるのも、この映画の見どころのひとつだ。何しろ「沈黙の戦艦」ではスティーブン・セガールの素早い動きを追いきれず、何箇所かよく解らないシーンがあったりしたが、このウー監督のカメラワークはアクションシーンがバッチリ映っているので、アクション映画ファンには乞うご期待といえる。

シュート
伝説が生まれた瞬間

松竹配給／3月公開

「シュート」は講談社・週刊マガジンに連載され、今も絶大な人気を誇る大島司原作の青春サッカーマンガだ。この、人気マンガを元に今最も注目を浴びているSMAPの面々を主演に迎え、本格的青春映画が登場する。また、SMAPの他にJリーグ、ヴェルディ川崎のラモス瑠偉と武田修



宏が特別出演して、ダイナミックなプロのプレーを大きなスクリーンの中で披露してくれている。

掛川高サッカー部1年生、トシこと田仲俊彦はレギュラーをめざして日夜練習に励んでいた。ある日、マネージャーの一美がしくんだイタズラがもとで、退部を賭けて2年生と試合をするはめになってしまう。苦戦の末、試合には負けたが1年生と2年生のあいだには、何かしら通じあうものが生まれた。

もちろん、トシの退部はナシだ。

いよいよ、国立競技場への出場権を賭けた熱い闘いが、スタートした。トシは1年生ながら、掛川高イレブンに選ばれている。

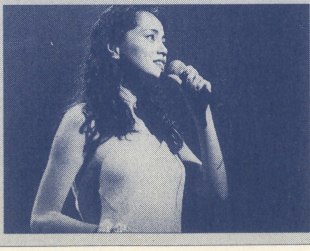
掛川高のエースストライカーとして成長していくトシを軸に、悲運の天才サッカープレイヤー久保、トシを慕うマネジャーの一美らが激しくも清々しい青春模様を見せてくれる。

免許がない！
死ぬほど免許がとりてえんだ。

東宝配給／3月10日公開

映画界の大スター、南条弘（舘ひろし）は41歳。実は彼には運転免許がないというコンプレックスがある。ある日、共演女優（五十嵐淳子）に免許がないことがバレてしまう。「南条さん、あなた免許がないのね」

翌日南条は、マネージャーに宣言した。「免許が取りてぇんだ。死ぬ



ほど免許がとりてぇんだ、頼む、取らしてくれ！」それまでわがままなんていっさい言わなかった南条の必死の頼みに、マネージャーも撮影所長もついに首をたてにした。

かくして、主演スターの突然のスケジュール変更。教習所へ通うあいだは、当然ロケはできない。撮影延期ともなれば、封切に間に合わない。どうすればいいのか。最後の手段はスタッフ総がかりで、南条の免許取得のバックアップをするしかない。

ところが、いざ教習所に通い始めたはいいが、40歳を過ぎたオジンが始めたのだから、うまくいくわけがない。キョクタンな教官やカタブツな教官などひとくせもふたくせもある難敵がゾロゾロイルいる上に、他の生徒たちからはバカにされて、心底落ち込む南条。果たして南条は運転免許を手に入れることができるのだろうか。

恋愛の法則
等身大の恋の予感

松竹配給／1月下旬公開
恋愛の経験も何度かある。人並の生活能力もある。でも、いまだに求めるものの正体がはっきりわからないまま、自分自身の生き方を模索しつづけている。そんなニュー・ロスト・ゼネレーションと呼ばれる世代



の気分を映しだす、感性鋭いラブ・ストーリー。
現状への不満を転々と住家を変えることで解消しようとして来た男、ニック。ニックの元恋人キャロル。ニックの現在の恋人であり、キャロルの親友ベス。そして、この微妙なトライアングルへ割り込んでくる純朴青年、シド。街を出ていこうとするニックをきっかけに、不安定な関係がいっきにくずれていく。
このままではいられない、自分自身の手で未来を切り開くことに真剣に向いあわなくてはいけない時期にあることを自覚する4人。ニックの行動をきっかけに、ベスとシドは急速に親密度を増す。自分の行動が引き起こしたこととはいえ、ショックを受けるニック。そしてキャロル。
大人になりきれない世代には、共共感することまちがいなしのゼネレーション・ラブストーリーだ。

アビス・完全版
不朽のSF、完全版で復活

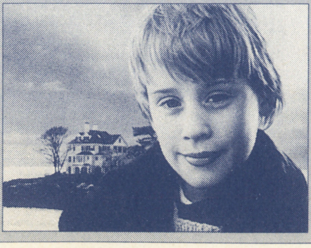
20世紀フォックス配給／公開中
深海の油田採掘基地（ディープコア）を舞台に、沈没したアメリカ海軍潜水艦の救助に当たる9人のクルーと、海軍のダイバーSEALの4人の前に未知の力を秘めたエイリアンが出現。クルーたちは劇的なコンタ



クトをする。
公開時にカットされ、未公開となっているフィルムが、30分あった。このフィルムは幻のシーンとして、映画ファンのあいだでは、話題にのぼっていた。そのシーンを監督自信が復元した完全版が、ついに劇場の大画面で全貌を見せる。
「エイリアン2」、この「アビス」そして「ターミネーター2」と連続してアカデミー特殊効果賞を受賞した、ジェームズ・キャメロン監督のつくった、水の妖精（エイリアン）は公開当時、大変話題になった。今回の完全版では、ふたたびあのときの感動がよみがえること、間違いなしだ。
主演は最初にエイリアンと接触するディープコアの設計者リンジーを、ロビンフッド、ハスラー2でおなじみのメアリー・E・マストラントニオ、ライトスタッフのエド・ハリスなど。

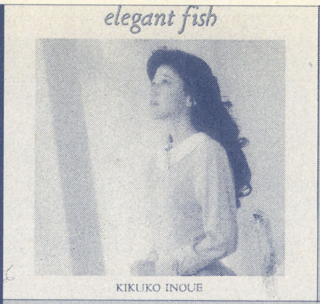
危険な遊び
衝撃の少年その心の裏は

20世紀フォックス配給／3月公開
コメディー映画としてはアメリカ映画史上最高のヒットとなった「ホームアローン」でおなじみの、マコーレ・カルキンが、衝撃的な悪役を演じるスリラーサスペンス。
母を失ったマークは父の出張中、叔父夫婦に預けられる。そこでいとこのヘンリー（マコーレ・カルキ



ン）と仲良くなる。しかし、ヘンリーは恐ろしい少年だった。
ハイウェイの陸橋から人形を落して大事故を引き起こしたり、ヘンリーの実の妹であるコニーを、氷の薄い湖でわざわざスケートをさせたり。ヘンリーのいたずらは度を越していた。マークはしだいに自分もヘンリーに殺されるのではないかと、思い追い詰められていく。叔父夫婦にそのことを話しても、聞いてもらえず逆に個室に閉じ込められてしまうマーク。
必死にドアを壊して逃げるマーク、幼くして風呂場で水死したヘンリーの弟のなくなったおもちゃを、ヘンリーの部屋で見つけて戦慄する、ヘンリーの母。ラストには衝撃の真実が明かされる。
全米では公開と同時にマスコミから絶賛され、大ヒットとなり、またまたマコーレ・ブームをまき起こしている。

CD·MUSIC·SOUND·CD·MUSIC·SOUND·CD·MUSIC·SOUND·CD



優美なおさかな
井上喜久子

大ヒット・アニメ「ああっ女神様」のベルダンディー役の声優である、井上喜久子のファーストソロアルバムがついに登場！。声優界の紀子様と呼ばれる彼女の上品で優しい歌声が存分に聞ける1枚だ。
ポニーキャニオン／2月2日発売／3,000円

ラストソング
吉岡秀隆

本木雅弘、安田成美主演の音楽映画「ラストソング」のサウンドトラック・アルバムがいよいよリリースされた。青春をテーマに描いた音楽（ロック）映画だけあって、じっくり聴き込める入魂の作品。
ポニーキャニオン／1月21日発売／3,000円



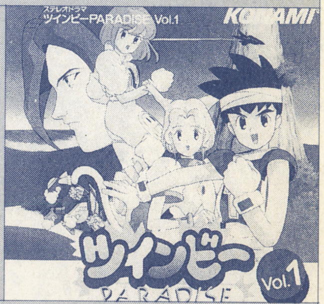


新世紀サイバーフォーミュラ

新OVA「ZERO（ゼ ロ）」のテーマ、緊急リリース！ビデオの方の発売は春頃になるようだが、木下ゆみがボーカルのテーマ曲も注目度満点。2曲目の「BRAND NEW DREAM」はサイバーらしいアップテンポなノリ。
データムポリスター／1月21日発売／1,000円

ツインビーPARADISE VOL.1
ラジオドラマのCD化

いま文化放送で毎週日曜日0：00から放送中の「ツインビーPARADISE」からCD化 第1弾。声優陣として山口勝平をはじめ、コダマリコなど豪華メンバーが、ツインビーの世界を盛り上げている。
キングレコード／1月26日発売／1,000円



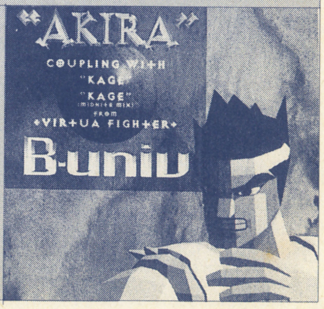


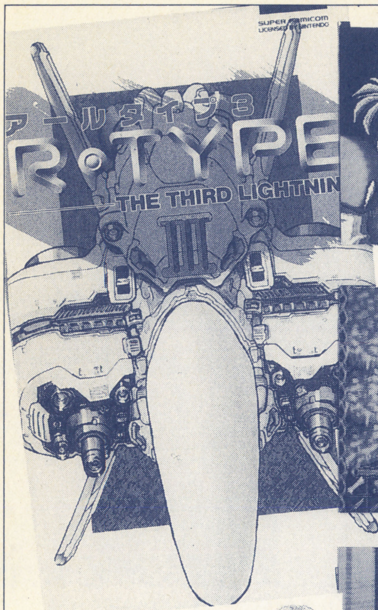
究極戦隊ダダンダーン
子門真人

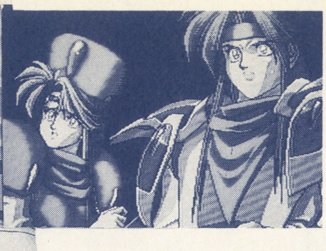
アニメソングの大御所・子門真人による主題歌CD。内容は、オリジナルゲームサントラを全曲収録はもちろんのこと、カラオケなども同時収録。94年最初のファン待望の1枚になること間違いなし。
キングレコード／1月26日発売／1,000円

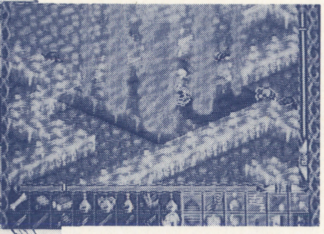
VIRTUA FIGHTER AKIRA KAGE

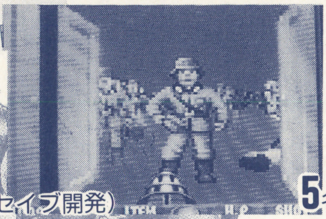
CGによる世界初の業務用アクション・シミュレーション「バーチャファイター」が、圧倒的な支持を得てついに登場。この格闘技ゲーム・サウンドは新たな仮想現実空間を創造する。
ユーメックス／1月19日発売/1,000円









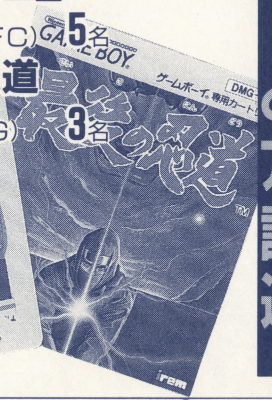


3月号 プレゼントコーナー

GAME SOFT

❶ウルフェンシュタイン3D(イマジニア/SFC) 3名
❷エメラルドドラゴン(NEC·HE　PC) 3名
❸緋王伝(日本テレネット) 5名
❹スーパーリアル麻雀PIVカスタム(ナグザット　PC) 3名
❺R·TYPEⅢ(アイレム·SFC) 5名
❻最後の忍道(アイレム·BG) 3名





❼雷電Ⅱポスター(セイブ開発) 5名
❽バンプレスト·カレンダー(バンプレスト) 5名
❾BATSUGUNカラーイラスト(東亜プラン) 5名
❿カプコンキーホルダー(カプコン) 10名
⓫ナムコテレカ(ナムコ) 4名
⓬ピンボールプレートセット(データイースト) 5名
⓭スーパーリアル麻雀PⅣカスタムポスター(ナグザット) 10名

締切は2月25日となりのアンケート封筒に記入して送ってね!

1月号当選者発表

ソフト
決戦！ドカポン王国Ⅳ
千葉県／香山英紀（他２名）
機装ルーガ
東京都／岡野公一（他２名）
スーパーリアル麻雀PⅣ
愛知県／林　雅恵（他９名）
餓狼伝説スペシャル
長崎県／林田亜紀子（他４名）
スーパーストⅡ
千葉県／安達　晋（他９名）
ファルコム&コナミ
東京都／鈴木宗利（他４名）
爆笑西遊記
東京都／麻生憲次（他４名）
イースⅣ鏡
茨城県／加藤善明（他９名）
デザートファイターポスター
大阪府／黒川幸男（他９名）
高田延彦ポスター
愛知県／空山竜司（他９名）
古柴香織ポスター
千葉県／深田学（他９名）
アルシャークサントラCD
徳島県／山田和裕（他９名）
古柴香織サイン色紙
兵庫県／照屋和幸（他９名）
キーパーテレカ
東京都／牧野浩次（他３名）

発送は１月25日以降の予定です。
　掲載外の当選者については、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

12月号当選者発表

ソフト
らんま½朱猫団的秘宝
静岡県／宮川美保（他２名）
徹萬
大阪府／内　昭博（他２名）
ニトロパンクス
宮城県／松浦隆之（他１名）
麻雀クリニック
徳島県／見渡　剛（他２名）
天使の詩
埼玉県／白根祐一（他４名）
怪傑ヤンチャ丸
東京都／前田孝司（他１名）
アイレムファイター
静岡県／山口久男（他１名）
イマジニアプロパッド
大阪市／樋谷聖次
イマジニアパッド
神奈川県／秋山秀樹
シルフィードポスター
東京都／横山国男（他９名）
ブランディッシュ
東京都／龍渕いづみ（他４名）
ETC
イース・リリアバッヂ
京都府／甲斐泰義（他４名）
DT７ステッカー
千葉県／須賀達男（他19名）
えんま大王ポスター
茨城県／吉田弥生（他３名）
桜井亜弓サイン色紙
神奈川県／根本英実（他９名）

発送は１月10日以降の予定です。
掲載外の当選者については、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

アンケート&読者プレゼント
記入用の封筒で〜す。

締切／94年2月25日（当日消印有効）・発表'94年5月号誌上

のりしろ（この面をのりづけ）

たにおり

アンケートにご協力ください。

本号でとくにおもしろかった記事（3つ）

本号でとくにつまらなかった記事（3つ）

本誌の感想

今までで一番おもしろかったアーケードゲーム
ソフト名
感想

ゲームメーカーへの希望など
メーカー名

今、一番期待しているホームユースゲームのソフト名

今、一番おもしろいアーケードゲームとその感想

本誌以外で愛読しているゲーム誌（何誌でも）

本誌をどこでお求めになりましたか？
書店・コンビニ（店名　　　　　　）
付録を付ける(Yes・No)→定価UP(Yes・No)

プレゼント希望の商品名をご記入ください。 943

当選商品は、ご希望のものと異なる場合があります。

週に何回ぐらいゲームセンターへ行きますか？
毎日・5〜6回・3〜4回・2〜1回・行かない
誰とゲームセンターへ行きますか？
学校の友人・家族・恋人・職場等の同僚・その他（　　　）
好きなアーケードビデオゲームのジャンルは？(いくつでも○印)
アクション・シューティング・マージャン・将棋オセロ レーシング・格闘・その他（　　　）
上記以外の好きなアーケードゲームは？(いくつでも○印)
コインゲーム・占い・クレーンゲーム・パズル・ ピンボール・ガンシューティング・エアホッケー・ その他（　　　）
好きなホームユースゲームのジャンルは？(いくつでも○印)
シューティング・アクション・パズル・アドベンチャー・ RPG・シミュレーション・その他（　　　）
持っているゲーム機は？（いくつでも○印）
ファミコン・スーパーファミコン・メガドライブ・メガCD ワンダーメガ・PCエンジン・PC-DUO・TOWNSマーティ NEOGEO・ゲームボーイ・ゲームギア・パソコン・レーザーアクティブ
あなたの職業は？
小学生・中学生・高校生・短大生・大学生・ 専門学校・予備校・大学院・会社員・フリーター・ パートタイマー・自営業・無職・その他（　　　）

住所	□□□-□□		
フリガナ			
氏名			
電話番号			
年令	歳	性別	男・女

のりしろ（裏面をのりづけ）

たにおり

のりしろ（この面をのりづけ）

ご面倒かとは思いますが、---部分をきりとってのりづけのうえ投函を。次ページののりしろの①・②・③の順に貼ってください。

※必ずのりづけしてください。セロハンテープは使用しないこと。

祈願当選

のりしろ(裏面をのりづけ) ③

やまおり

112

80円
切手
が必要です

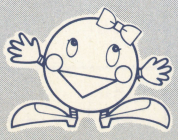
東京都文京区関口1-4-12
川よしハイツ200
株式会社 G-9

月刊ゲーム遊 編集部
94 3月号
アンケート係 行

のりしろ(この面をのりづけ) ①

やまおり

やまおり



やまおり

のりしろ(裏面をのりづけ) ②

94 3

本誌へのご意見・ご希望及びイラスト投稿などにご利用ください。

□□□-□□

氏名

(ペンネーム　　　　)

でんわ
(　　　　)
　　－

投稿の際にはこの面にも住所・氏名をご記入ください。

ご面倒かとは思いますが、---部分をきりとってのりづけのうえ投函を。①・②・③の順に貼ってください。

アーケード先取りTHE NEW

必殺技ボタンを使いこなせ！

ドラゴンボールZ

「ドラゴンボールZ」がゲームセンターでプレイできる!!

いろいろなメディアで大人気の「ドラゴンボールZ」がついに、対戦格闘ゲームとなって、ゲームセンターに登場した!!

「ドラゴンボールZ」といえば、「週刊少年ジャンプ」に好評連載中のコミックだ。すでに、SFCのソフトにもなっている。

それが、対戦格闘ゲームとなってゲームセンターでプレイできるのだ。

従来の対戦格闘ゲームとは違う

「ドラゴンボールZ」は今までの対戦格闘ゲームとは、いろいろな点で違っている。

と言うよりは、原作をより忠実に再現し、原作の雰囲気をそのまま残した格闘ゲームなのだ!!

また、キャラクターボイスに、アニメ版の声優さんをそのまま起用したりしている。

必殺技ボタンを使え！

「ドラゴンボールZ」の操作系は8方向レバーと"パンチ""キック""必殺技"の3つボタンだ。

必殺技は、レバーとボタンの組み合わせで出せるのだが、飛び道具系の必殺技だけは、レバーと必殺技ボタンの組み合わせで出す。

それで、相手の飛び道具はタイミングを合わせれば、必殺技ボタンを押すことで、何とはね返すことができるのだ!!

多彩な空中戦を展開する！

レバーを上にあげると、キャラクターはジャンプせずに、そのままキャラたちが宙に浮き、空中戦をすることができるのだ。

最初はとまどいがあるかも。

キャラクターたち

孫悟空

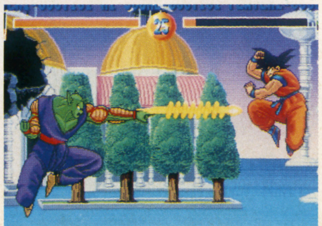
言わずと知れた主人公。ある条件を満たすと、ゲーム中でもスーパーサイヤ人となる

技	コマンド
かめはめ波	+Ⓒ
界王拳	+Ⓒ
投げ	← +Ⓐ
前回転キック	+Ⓑ

孫悟飯

ごぞんじ、孫悟空とチチの息子。パワーはあまりないが、スピードに優れた闘い方を展開できる。

技	コマンド
エネルギー波	← → +Ⓒ
魔閃光	+Ⓒ
回転キック	↓ +Ⓑ
2回まわし蹴り	→ +Ⓑ



ベジータ

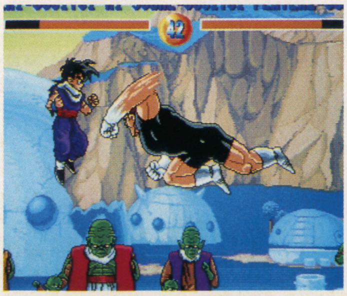
惑星ベジータの王子、孫悟空のライバル。孫悟空によく似た性質を持つ。

技	コマンド
ギャリック砲	+Ⓒ
エネルギー波	← → +Ⓒ
大アッパーカット	→ +Ⓐ
真下キック	↓ +Ⓑ

ピッコロ

悟空を倒し、世界征服をねらう。魔貫光殺砲は強力にして、はね返すことができない技だ。

技	コマンド
魔貫光殺砲	+Ⓒ
魔光砲	← → +Ⓒ
ピッコロクロー	← +Ⓐ
地獄割り	+Ⓐ



リクームのつかみ落としが、悟飯を襲う！



真下キック　ドラゴンボールZならでは？

フリーザ

非常に強力なパワーを誇る。第一ラウンド目は、手を使っての戦いができないというハンデを持つ。

技	コマンド
強力エネルギー波	+Ⓒ
エネルギー波	← → +Ⓒ
回転シッポ撃ち	↓ +Ⓐ
シッポ巻きつけ	← +Ⓐ

ギニュー

宇宙最強といわれるギニュー特戦隊のリーダー。強力なパワーを持ち、バランスもよい!!

技	コマンド
まわり込みチョップ	← +Ⓐ+Ⓑ
強力エネルギー波	← → +Ⓒ



必殺の界王拳　当たらないとツラい技だ

※コマンドはすべて、マイキャラが右向き時のもの。※Aボタンはパンチ、Bボタンはキック、Cボタンは必殺技ボタンをあらわす。

アーケード先取りTHE NEW

新たな兵器を搭載し、迫りくる敵機を撃破せよ！

雷電II RAIDENII

あれから3年、再び熱い戦いの幕は切って落とされた。

超ロングランヒットのシューティング「雷電」が、兵器、グラフィックなどをパワーアップさせ、今、新たに発進する。

3年という月日を忘れてしまうほど、雷電はロングランヒットし、今なおプレイしているという人もかなりいるだろう。
その雷電が、新兵器搭載、グラフィックやサウンドを強化、前作を超える完成度で「雷電II」となって戻ってきた。
前作同様、シンプルな操作方法に、2人プレイももちろん可能。
さらなるヒットを予感させる雷電IIに急接近だ。



雷電II ストーリー

あれから3年、一時は勢力を弱めた敵も再びその強大な戦力を取り戻しつつあった。
戦いは更に激しくなり、地球は次第に敵に制圧されていった。
この戦況を打開するために、世界連合軍は新兵器“プラズマレーザー”と“拡散ボンバー”を搭載し、更に機動性の増した「雷電II」を開発した。
そして今、人類の未来を賭けた極限の戦闘が始まる。

状況に応じ3種類のSHOTを使いわけろ!

特定の敵を破壊したときや自機が破壊されたときに出現する3種類の色に変化するアイテムを取ることで、SHOTの形状を変えることができる。
このアイテムは、赤、青、紫という順番で色が変わり、赤がバルカン、青はレーザー、そして紫が今回新たに加わったプラズマレーザーになっている。
同じ色を取り続けることで、最高8段階までパワーアップが可能というのは前作と同じだ。

■SHOTの特徴

バルカン
スタート時に装備しているのがこのバルカンだ。パワーアップするたびに攻撃範囲がどんどん広がっていき、最高の8段階目では、ほぼ画面全域をカバーしてくれる。ただ、攻撃力が低くボス戦時に装備していると、かなり打ち込まないと破壊できないだろう。

レーザー
全SHOT中、最大の破壊力を誇るレーザー。前方の敵に対してその効果がもっとも発揮されるSHOTなので、硬い敵（ボス）などに超有効。最高の8段階目では、自機の幅と同じくらいの大きさになる。しかし、直線攻撃なのでかなり動き回る必要がある。

プラズマレーザー
雷電IIの新兵器の一つがこのプラズマレーザー。一定時間連射し続けると軌道上の敵を捕捉する誘導レーザーへと変化する。パワーアップするたびに、誘導性、破壊力が上昇していき、最高の8段階目では本当に賢いぞ。レーザーにつぐ破壊力を持つ新兵器だ。

SHOTをサポートするたのもしいミサイル

SHOTの攻撃も大切だが、ミサイルの存在もあなどれない。ミサイルアイテムは、特定の地上物を破壊すると出現し、ニュークリアとホーミングの2種類がある。Mがニュークリアで Hがホーミン


スタート時のたよりないバルカン


かなり広範囲に攻撃ができるようになる

グだ。

SHOT同様、同じものを取り続けると最高4段階までパワーアップ可能。

ミサイルは、持っていればSHOTと同時に発射される。

ミサイルの特徴

ニュークリア

一度に数発のミサイルを、直線方向に発射する。敵に当たると爆発して大きなダメージを与える。破壊力の低いバルカンと併用するとよいだろう。ホーミングに比べると破壊力はこちらのほうが上。

ホーミング

ホーミングの名のとおり、発射後は敵を自動追尾し、ダメージを与える。破壊力はニュークリアより劣るものの、ホーミング力は高くザコ敵程度なら一撃で倒す。レーザーやプラズマレーザーと併用するのがよいだろう。

一撃必殺のボンバーにも新たなタイプが

ボス戦や危ないときに使うのがこのボンバーだろう。新たに加わった拡散ボンバーもそうだが、危ないと思ったら早めに使った方が得策である。

なぜなら、緊急回避としては使えないからだ。ボンバーが爆発するにはほんの少し時間があり、それまでは敵の攻撃がかわせない。

そのへんを考え、使いおしみのないように気をつけよう。

ボンバーの特徴

ボンバー

前作と同じもので、前方に発射して少しの間の後、大爆発をおこして一定時間敵にダメージを与え続ける。敵の出した弾も消してくれるとても便利なものだ。対ボス戦のため、できるだけ残しておきたいのもだ。1P側が持っているのがこのボンバー。

拡散ボンバー

ボンバーの新兵器がこの拡散ボンバーだ。発射すると、自機の周囲に無数の小さなボンバーを出し、大爆発をおこす。こちらも敵の弾を打ち消してくれる。ボンバーよりは破壊力が落ちるようだが、広範囲にダメージを与える。2P側が持っているボンバー。アイテムで普通のボンバーも入手可能。


破壊力は雷電IIの中で一番


拡散ボンバーもかなり使えそうだ

レベル1、2を紹介

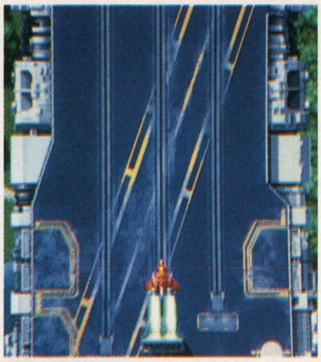
レベル1

田園地帯

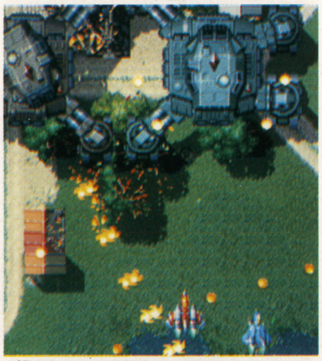
前作の1面と似ていて、とりあえず雷電IIの基本ともいうべき面であろう。

戦闘機、戦車が次々と出現するが、それほど苦労せずにボスまではいけるだろう。

パワーアップは取り残さずすべてとろう。ボスは4本足の戦車みたいなやつで、一機ずつ計二機登場。一機目を速攻で倒せば、二機同時に相手をせずにすむぞ。


雷電II発進!!


Bマークのアイテムは拡散ボンバーだ

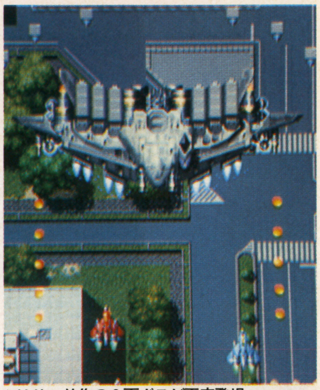

2機まとめては結構苦労するぜ

レベル2

街

2面は街を舞台に戦いが繰り広げられる。市街地に突入する前には、地上に牛がいたりとちょっとした遊びが加わっている。

この面から、中型機が増える。ボスは、グラフィックが強化された前作の2面のボスと思ってもらえばよい。攻撃方法も同じなのでさほど難敵ではなかろう。


やはり、前作の2面ボスが再度登場


広範囲に広がる合体弾？で攻撃


妖精も登場。どこで出現するかは秘密！


攻撃力はあるがちょっと心配


最強段階では向かうところ敵なし


連射しなければごく普通のレーザー


最強で連射すれば誘導に手がつけられん

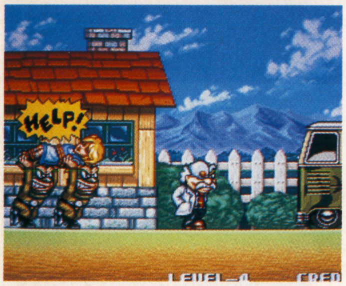
データイーストNEO・GEO参入第1弾！

アーケード先取りTHE NEW

ミラクルアドベンチャー

宝の地図の切れ端とメアリーを取り戻せるか？

いよいよ、NEO-GEOでもデコゲーを満喫できる時がやってきた！　ヨーヨーをはじめとした多彩な武器で突き進め!!



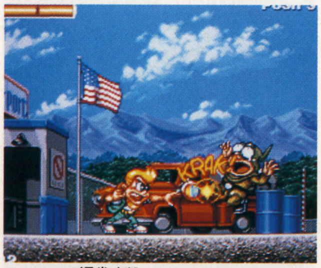
データイーストNEO-GEO参入第1弾が、この「ミラクルアドベンチャー」。
アクションゲームのツボをしっかり押さえた造りは、さすがデータイーストといったところ。
主人公の2人も、攻撃方法、キャラの動きとも多彩なものだ。

何故、地図の切れ端を探すのか

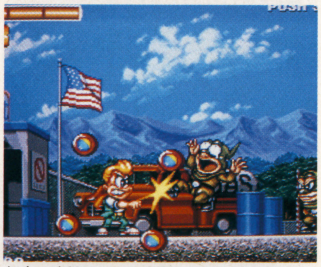
その昔、莫大な財宝が眠るという謎の島が記された地図があった。
しかし、長い年月と共に、汚れ、破れて、地図は5枚の切れ端となって、世界の国々へと散らばっていったのだった。
そして今、地図の切れ端の1枚を持つ青年がここにいた。彼の名は〝ジョニー〟。
勇敢で、正義感溢れる冒険家である彼は、いつの日か残りの地図の切れ端を集め、財宝が眠る島への冒険を夢見ていた。
そんなある日のこと、悪のマッドサイエンティスト〝ドゲード博士〟が莫大な財宝目当てに、地図の切れ端5枚すべてを手にいれるべく動き出した。
そして、〝ジョニー〟の持つ地図の切れ端を奪い、そればかりではなく、たまたま〝ジョニー〟の家に遊びにきていたガールフレンドの〝メアリー〟までもさらっていってしまった。
〝ジョニー〟は親友である〝トム〟の協力を得て、宝の地図の切れ端と〝メアリー〟を取り戻すために立ち上がるのだった。

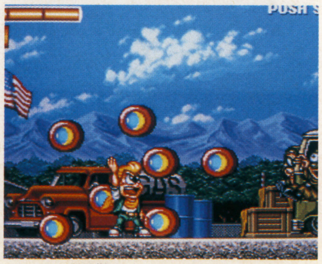
キャラクターを操るには？

8方向レバーで、プレイヤーの移動、及び攻撃方向の指定を行ない、Aボタンでショット。ヨーヨーを持っている時、ボタンを押す時間の長さでヨーヨーの非距離が変化し、ボタンを一定時間押した状態で離すと、気合い攻撃が可能で、広い範囲に渡って敵を攻撃することができる。
Bボタンでジャンプ。敵を踏みつけることも可能だ。レバーで跳ぶ方向を定め、敵を踏みつけよう。
Cボタンでボンバーだ（持っている武器によって違うボンバーが発射される）。もはや、横スクロールアクションではお約束の組み合わせともいえる。緊急回避には無くてはならない武器。
レバー下＋Bボタンで下に降りることができ、レバー斜め下＋A、Bボタンの同時押しでスライディングアタック攻撃だ。
もちろん、2人同時プレイ可能で、途中参加だってOK！



ヨーヨーの通常攻撃


気合い攻撃で4つに分裂！


ボンバーで拡散！

ウエポンアイテム

ウエポンアイテムを取ることで、プレイヤーの攻撃は多彩に変化する。いずれも、攻撃力、攻撃範囲などが異なるものだ。

ヨーヨー
プレイヤーが最初から装備している。ごく標準的な武器だ。

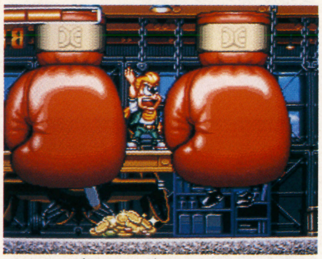
ダブル
手裏剣が2方向に飛んでくる。ダブルの気合い攻撃とボンバーのみ、プレイヤーの分身が登場する。

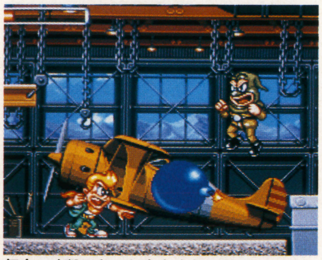


気合い攻撃で分身が！

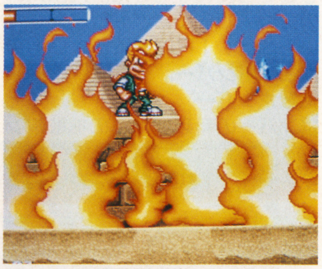
グローブ
敵を弾き飛ばし、更に他の敵を倒す。ボンバーは、デカいグローブが2個、天から降ってくる。

ボム
攻撃範囲が広く、爆風が起こる。
気合い攻撃、ボンバーの順に、デカいボムになっていくゾ。


ボンバーで超デカいグローブが…


気合い攻撃でち～と大きくなるボム

ファイヤー
火柱が立ち上がり、敵を倒す。使い勝手のいい武器だ。


ボンバーでは画面が火の海

アイス
敵が一瞬で凍りついてしまう。攻撃距離は長めだ。

サンダー
敵を追尾するミサイルを発射。ボンバーを使うとカッコいいゾ。

アイテム

アクションゲームでは、もはや

おなじみのアイテムの数々。
取るとお得なものばかり…。

宝箱
これを壊すことで、色々なアイテムを得ることができる。

1UP
読んで字のごとし。プレイヤーの残数が1つ追加される。

ボンバー
ボンバーの残数が1つ追加。

得点
得点が増えるアイテム。点稼ぎにはもってこい。

果物
ライフが1つ回復する。

肉
ライフが全回復する。

5ヵ国を巡って地図を取り戻せ!

5ヵ国は、ステージごとに、いくつかのシーンに分かれている。
トラップに引っかからないようにして、進んでいくべし。

1ステージ アメリカ

シーン1 飛行場

ドゲード博士を追って、最初にやってくるのが飛行場。
ドゲード軍団員を倒しながら、入り組んだ格納庫を抜けると、大型飛行機の上でのドゲード博士との空中対決が待っている。
ドゲード博士の、爆弾や、跳び蹴りなどの攻撃に負けるな!



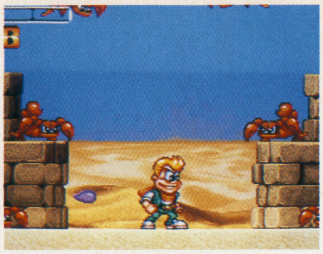
1面ボスの本体に攻撃中

2ステージ エジプト

シーン1 砂漠

灼熱の太陽が照りつける砂漠地帯で、流砂やアリ地獄に飲み込まれないように注意して進んでいく。





ここは意外に難所である

シーン2 トロッコ

スピード感、躍動感に溢れる高速のトロッコに乗り、敵の妨害をかわしつつ進め!

シーン3 ピラミッド

炎やミイラ男が多数うごめく難所。最上階まで行くと、ビッグスネークブラザーズと対決だ!
静かに4つの竜の中に潜む4つ子の大蛇で、息の合ったコンビネーションは兄弟ならでは。
炎吐き、子ヘビ吐き、体当たり攻撃でプレイヤーに襲いかかるぞ!



岩石だって踏みつけられるのダ

3ステージ 中国

シーン1 万里の長城

雄大な万里の長城だが、ここにもトラップはいっぱい。
崩れる足場や、足場の下で待ち構えている槍に注意しないと痛い目にあうゾ。

シーン2 川下り

小船に乗り、川を下っていく。, シーン最後で、センロンとの水上対決となる。
このセンロン、普段は川の中で暮らしていて、人前に姿を現すことはなかったが、ドゲード博士の自然破壊に腹を立て凶暴化してしまったのだ。
水吐き、魚吐き、岩投げ、つかみ攻撃は強いぞ!



4ステージ ブラジル

シーン1 アマゾン川

水位の変化するアマゾンの川辺を、水に落ちないようにして進む。
ボーッとしていると、あっと言う間に水位が変わって溺れてしまうのだ。



水位の変化で溺れる寸前だ

シーン2 謎の遺跡

ジャングルの奥深く眠る謎の遺跡。ここでは、原住民が次々に襲ってくるのだ。毒沼やトーテムポールにも注意が必要。



スライディングは使える攻撃

シーン3 鍾乳洞

暗く湿った鍾乳洞で、多数のコウモリの攻撃をかわしつつ奥まで進み、ゼリリンと対決。
見た目はクリアブルーの美しい宝石のような色をしているが、実は凶暴な怪物なのだ。
分裂、重り変形(256tだ)、ミサイルの各攻撃で、プレイヤーを苦しめるだろう。



3面ボスの変化は多彩だ

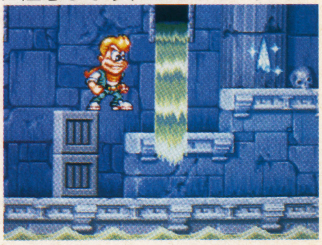


256tにだって変化しちゃう

5ステージ ギリシャ

シーン1 神殿跡

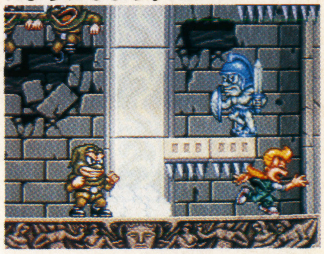
夕日にたたずむ、廃墟となった神殿跡。ここでは、動く石像やトゲのついた柱、毒液を飛ばす毒沼に注意しなければならない。



汚水に気をつけろ!

シーン2 地下道

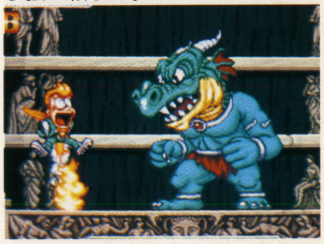
薄暗い地下道は、上下する足場や、排水口から突然流れ出る汚水などのトラップに、引っかからないようにしよう。



アウチッ! 刺さっちゃうよっ

シーン3 塔

高くそびえ立つ塔の最上階を目指し、自動的に上昇していく足場に乗って進んでいく。最上階では、いよいよ塔の番人ヘッドチェンジャーとの最後の対決!!
4つの頭を持つ巨人で、1つ目頭の時は落石攻撃、壺頭の時は石像出し攻撃、ドラゴン頭の時は炎吐き攻撃、メデューサ頭の時はレーザー攻撃をしてくるのだ。
最後のボスだけあって、かなり手強い相手だ。



うぁっちゃ〜!!

ステージ内の数々のトラップ、多彩なボスの攻撃、コミカルでありながらハデハデなプレイヤーの攻撃など、どれをとっても魅力的なゲームだ。
最終面をクリアすると…おっと、この先はナイショだ。まあ、データイーストらしい演出があることだけ記しておくことにしよう。

アーケード先取りTHE NEW

闘うために再び、パワーアップして帰ってきた！

ファイターズヒストリー ダイナマイト

NEO—GEO対応で新たに生まれ変わった「ファイターズ ヒストリー ダイナマイト」。早速、気になる内容をチェック！

ファイターズヒストリーの続編がNEO・GIOで登場！

昨年春に発表され、話題沸騰だった「ファイターズ ヒストリー」が、NEO - GEO参入第3弾として再び甦る。その名も、「ファイターズ ヒストリー ダイナマイト」だ！

新たに加わったキャラや、必殺技など内容も大幅にパワーアップして、各面の背景も全て新しくなっているといったオマケつき!!

謎の格闘家Kとは？

決して表の世界に姿を現さない、謎の格闘家Kが主催したグレートグラップル。

その闘いの中で多くの格闘家に敗れ、屈辱の炎に身を焦がしたKが、再び世界の名のある格闘家たちを呼び寄せた。

1年の間に自らを鍛え直した9人の格闘家たち、そして、伝説の神の使いと闘うために、新たに参加した2人。

再び、熱い闘いの火ぶたが切って落とされるのだ。



前作から進化した点

まず、キャラのスピードが若干速くなり、技のキャンセルもバシバシかかるようになって、ゲーム展開がよりスピード感あふれるものになったこと。必殺技のグラフィックも新たに書き直され、また、新必殺技が追加されたキャラもいるようだ。

そして、最大の変更点は…。

ついにあのキャラを操作できる

前作でのボス的存在のクラウン、カルノフが、いよいよキミの手で操作できるのだ。

もちろん、前作で彼らが繰り出した数々の必殺技は、そのままキミの手で繰り出すことができるゾ。

クラウン

出身国：？
職業：クラウンズサーカスオーナー
生年月日：1960年8月29日
年齢：34歳　星座：乙女座
血液型：A型　身長：179cm
体重：64kg
好きなもの：可愛い男の子、熊のレイ、トランプ占い
嫌いなもの：可愛くない男の子、夜更かし
弱点：マスク

前回の大会をきっかけに、所属していたサーカス一座から独立し、クラウンズサーカスを設立、花形ピエロとして活躍していたが、Kからの手紙を受け取り、若くて美しい男性格闘家に出会うため（ヘンな趣味してる…）、ついでにカルノフを倒し、世界最強のピエロになるため、今回もまた参加することにした。

その、人を馬鹿にしたような態度からは、信じられないスピードと、バネを生かした攻撃は要注意。

ピック・ア・カード

トランプを相手に向かって投げる。投げ方がとっても妙だ。



◀● ためて ●▶ ＋ⒶorⒷ

スピンアタック

相手に向かって身体を丸めて回転アタック。かなり速いスピード。



◀● ためて ●▶ ＋ⒸorⒹ

スピンドロップ

大きく弧を描くようにして回転アタックする技。



●▼ ためて ▲● ＋ⒸorⒹ

ヘッドスタンプ

相手の頭上に片手で乗っかる。まさに道化師の面目躍如といったところだ。



●▼ ためて ▲● ＋ⒶorⒷ

カルノフ

出身国：ロシア
職業：神の使い
生年月日：1944年12月25日
年齢：50歳　星座：山羊座
血液型：A型　身長：180cm
体重：135kg
好きなもの：財宝、権力、ハシゴ（さすがカルノフ）
嫌いなもの：懲りない挑戦者、農作業
弱点：ネックレス

1年前、彼は己の力を過信していた。長年にわたって集めた財宝も、プライドさえも全て失った。

闘いの傷が癒えると、彼は生まれ故郷のロシアに戻り、極寒の地で1人孤独な修行を始めた。

鏡に映る、自分に残された醜い傷跡を見るたび、あの屈辱が蘇り、彼は、青白い復讐の炎が自分を包むのを感じていた。

そして1年が過ぎ、厳しい修行は、彼の肉体に常識を越えた変化をもたらし、新しい格闘スタイルを生み出した。

全てのメニューを消化し、復讐の時が来たのを感じた彼は、満足気に微笑み、静かにペンを執った。

ファイヤーボール

ゲーム遊オリジナルのコマンド表示でファイターズヒストリーダイナマイトだ！

口から炎の球を吐き出す。前作では、これに悩まされたプレイヤーも多かったことだろう。



+ⒶorⒷ

ファイヤーブレス

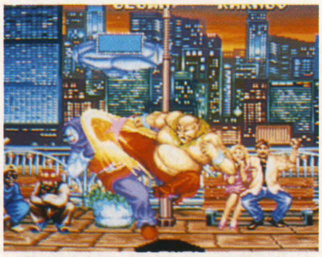
人間火炎放射器のごとく、炎を吹き出す。威力は強力だ。



+Ⓐ～Ⓓの1つ

スーパー100キック

相手に向かって空中で連続してキックを入れる。ちょうど、溝口の空中連続蹴りのような感じの技。



ためて +ⒸorⒹ

バルーンアタック

あの巨体が空中に浮かび上がるという恐怖の技。ちなみに浮かんでいる間はレバーで左右の制御ができる。



ジャンプ中 +ⒶorⒷ

新キャラが2人追加！

クラウン、カルノフに加え、さらに、新キャラとして、ヨンミー（ちなみに女性キャラ♥）と、ザジィ（なかなか濃厚な風貌だ）が追加された。

ヨンミー 柳 英美

出身国：韓国
職業：ツアーコンダクター
生年月日：1972年1月2日
年齢：21歳　星座：山羊座
血液型：AB型　身長：166cm
体重：54kg
好きなもの：焼き肉、テコンドー、両親
嫌いなもの：弱い人、お酒
弱点：腰巻き

3年前、謎の格闘家との試合に出向いたまま、行方不明になった両親を捜し、旅を続ける天才格闘家。幼いころからテコンドーを学び、その類い希なる格闘センスで、全ての大会を制覇し、テコンドー界の女王として君臨する。

ある日、彼女のもとにKと名乗る謎の男からの手紙が届いた。

世界の格闘家たちが一同に会して行われるグレートグラップルに、父や母が参加しているかもしれないのだ。

両親を捜すため、そしてテコンドーが最強の格闘技であることを、世界に知らしめるために、ヨンミーはKのもとへと旅立った。

オーラスマッシュ

ジャンプしてソバットのモーションを出し、足先から飛び道具を発射する技。



空中で +ⒶorⒷ

ネリチャギ

残像のある蹴り上げを出しつつ上昇し、下降する時に残像を出しながら蹴り下げる技。上昇時、下降時ともに攻撃判定があるため、かなり強い技だ。

+ⒸorⒹ





ザジィ Zazie Muhaba

出身国：ケニア
職業：アフリカ自然保護の会　会長
生年月日：1959年8月20日
年齢：35歳　星座：獅子座
血液型：O型　身長：203cm
体重：100kg
好きなもの：アフリカの大自然、動物、北東真館空手
嫌いなもの：密猟者、自然を破壊する者
弱点：はちまき

アフリカの大自然と、北東真館空手をこよなく愛する男。

自らアフリカ自然保護友の会を設立し、自然破壊と戦っていたが、度重なる出資に友の会の運営が危うくなり、自分が習い覚えた最強の空手で、運営資金を確保するため今回の大会に参加した。

神から与えられた長い手足や、動物たちと修行を重ねるうちに、身についた素早いフットワーク、そして鞭のようにしなる腕から繰り出される炎のアッパー“ヘルファイヤー”を武器に彼は闘うのだ。

バルカンフック

百烈系の技。ガードの上からでも相手の体力をガリガリ削れる。



ⒶorⒷ連打

※画面は開発中のもの。

ヘルファイヤー

拳の先が燃え上がるアッパー。当たると相手は燃えてしまう。



+ⒶorⒷ

ダッキング

突進系の技だが、飛び道具のすり抜けが可能。



+ⒸorⒹ

ステップバック

うまく使えば、相手の攻撃をヒョイとかわすことができる。



+ⒸorⒹ

特別大サービス!! 溝口の新技公開

画面を見てもらえば、すぐに分かると思うが、これまでのタイガーバズーカよりも、かなり大きめのバズーカだ。その名も、「ごっついタイガーバズーカ」なのだ。気合いをためつつ「ご～っっい！」と叫ぶ溝口は必見だ。

+ⒶⒷⒸⒹ同時押し



アーケード先取りTHE NEW

フライング パワーディスク

データイーストお家芸のスポーツゲーム

フリスビーを使って相手ゴールにシュートしろ！

以前から、スポーツを素材としたゲームを多数送り出してきたデータイースト。今回はフリスビーを使ったゲームだ！

スポーツゲームもNEO・GEO対応でシュート!!

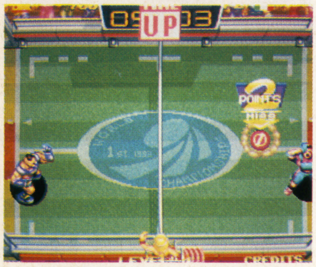
DECO、NEO. GEO参入の第2弾となる「フライングパワーディスク」の操作系は、非常に簡単。しかし、この簡単操作の中にも、レバーとボタンの組み合わせで、プレイヤーは、かなり多彩な動きをする。もちろん、対戦プレイも、途中参加だって可能だ。

世界公式大会のルール

ディスクをキャッチしたら、1秒以上持っていることはできない。

また歩くこともできないので、素早く相手選手に投げ返すこと。

相手コート内のゴールに、ディスクをシュートするとポイントが加算される。レッドゴールで5ポイント、イエローゴールで3ポイントの加算だ。また、相手コート内にディスクを落とすと、2ポイントが加算される。



15ポイント先取で1セット取得し、各ラウンド2セット先取すれば勝ちとなる。

1セット目が同点の場合、両者とも1セット失い、ファイナルセットで同点の場合、20秒間のサドンデスとなる。

HOW TO OPERATE

8方向レバーでプレイヤーの移動、シュートの方向をコントロールし、Aボタンでシュート＆レシーブ。ディスクを持っていない場合は、レバー＋Aボタンでスライディングする。ボタンを押している時間で、スライディング量が変わっていく。

Bボタンでロブ（ディスクを高く上に投げることができる）。



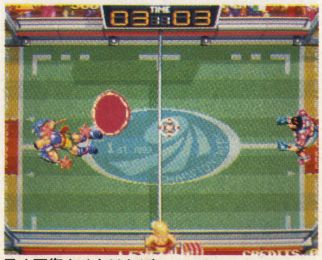
スライディングの特性は各国で違う

TECHNIQUE 守備編

キャッチ

飛んできたディスクにプレイヤーを当てると、ディスクをキャッチする。ただし、背中を向けた状態ではダメ。ダメージを受けて動きが一時停止してしまうからだ。

ダメージを受けた場合は、レバーを素早く動かすか、ボタンを連打することによって早く回復する。



早く回復させなければ！

レシーブ

ディスクをキャッチする直前に、タイミング良くAボタンを押すことでレシーブをする。強力なシュートを投げるためのパワーチャージをするためには、レシーブは不可欠だ。

スライディングキャッチ スライディングレシーブ

スライディングした時に、ディスクがヒットした身体の位置によって、キャッチ、またはレシーブ。

TECHNIQUE 攻撃編

シュート

ディスクをキャッチし、すぐに投げ返すと、勢いのあるシュートになる。ディスクをキャッチして1秒の間、何もしなかった場合、スローシュートを投げ返す。

水平投げ

ディスクは、8方向レバーに対応して、プレイヤーの前7方向に投げることができる。

8方向レバーを3時の位置から時計回りで1～8までとすると、1、5が水平の位置、2～4でプレイヤーの下方向、6～8でプレイヤーの上方向に対応している。

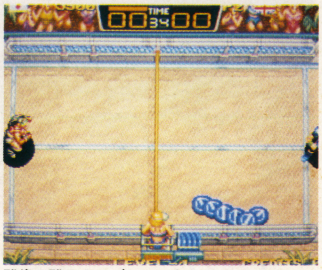
レバーを投げたい方向に入れてAボタンで投げることができる。

カーブシュート

レバーを連続した3方向に入れ、投げたい方向で止めてAボタン。

レバーを軽く回転させると、カーブシュートが決まりやすい。

右に回転で右カーブ、左に回転で左カーブとなる。



残像の残るカーブシュート

ロブ

レバーを投げたい方向に入れ、Bボタン。

ディスクを高く上げ、相手プレイヤーの頭上を越えて投げる。

相手が前に出てきた時に有効で、投げるまで一瞬間をおくと、ネット際にドロップショットする。

パワーチャージ

レシーブなどで、ディスクが高く上がったら、素早く落下地点マークへ移動し、落下地点マークの中央付近にプレイヤーが入ると、パワーチャージを始める。

身体のまわりに炎や光が出たら、チャージの完了。全てのシュートがパワーアップする。

スーパーシュート

パワーチャージ後に、水平シュートの操作でスーパーシュートになる。プレイヤーによって、様々なシュートに変化する。

スーパースピンシュート

パワーチャージ後に、カーブシュートの操作をすることで、スーパースピンシュートになる。

ウィルスピンシュート

パワーチャージ後に、ロブの操作をすることで、ディスクが頭上に高く上がり、落下するとゴールに向かって勢い良く転がっていく。



ウィルスピンシュートが決まるか？

コートは6TYPE

ビーチコート

海岸の砂浜に特設されたコート。
コート幅は狭く、ゴールは中心付近が5点、他は3点。

ローンコート

芝生のコート。
コート幅は広く、ゴールは中心付近が5点、他は3点。

タイルドコート

室内の青いタイル貼りのコート。
コート幅は狭く、ゴールは両端が5点、他は3点。

コンクリートコート

駐車場に特設されたコート。
中央に反射板が2枚あるため、難易度が高い。コート幅は広く、ゴールは両端が5点、他は3点。

クレイコート

堅くしまった土のコート。
中央の壁際に反射板が1枚ずつあり、やや難易度が高い。コート幅は広く、ゴールは中心付近が5点、他は3点。

スタジアムコート

室内スタジアムの、板貼りのコート。決勝ラウンドで使用する。
コート幅は広く、ゴールは得点する度、自分の5点ゴールが広がっていく。相手に得点されると、元のサイズに戻る。

マイキャラは6TYPE

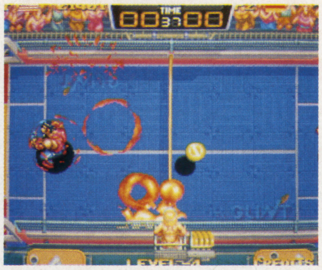
ゲイリー・スコット

アメリカ代表

元フットボール選手で、パワーは最強を誇る。機動性はあまり良くない。

能力値
ディスクのスピード：A
カーブの強さ：F
走る速さ：E
スライディング：D
技術：E

スーパーシュート
ブラストシュート



ブラスト・シュートが炸裂！

ホルディ・コスタ

スペイン代表

元サッカー選手で、攻守ともにバランスのとれた万能選手。

能力値
ディスクのスピード：D
カーブの強さ：C
走る速さ：D
スライディング：B
技術：D

★**スーパーシュート**
プラナスタ・プラスタドール



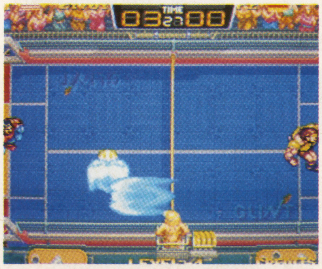
プラナスタ・プラストドールでいけ！

クラウス・ヴェッセル

元円盤投げの選手で、ロケットスライディングが得意。ただし歩くのは遅い。

能力値
ディスクのスピード：B
カーブの強さ：E
走る速さ：F
スライディング：A
技術：F

★**スーパーシュート**
ラキン・ガフ



ラキン・ガフさえ決まれば…

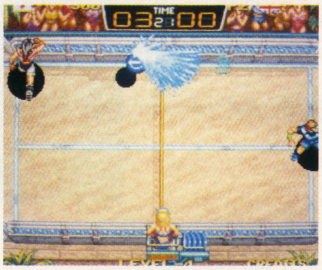
スティーブ・ミラー

イギリス代表

元テニス選手で、機動性が高く、器用な選手。パワーがあまりない。
ただ、カーブシュートが強力。

能力値
ディスクのスピード：E
カーブの強さ：B
走る速さ：B
スライディング：E
技術：A

★**スーパーシュート**
ソニックカッター・シュート



ソニックカッター・シュートだね！

ロリス・ビアッジ

イタリア代表

元サッカーのゴールキーパーで、平均的な選手。長身を生かした守備力が特徴。

能力値
ディスクのスピード：C
カーブの強さ：D
走る速さ：C
スライディング：C
技術：C

★**スーパーシュート**
ディノ・ボルティチェ



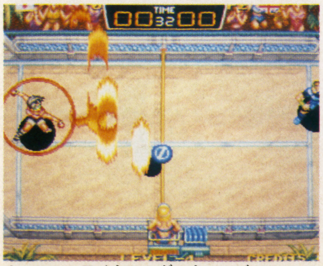
ディノ・ボルティチェ（舌噛みそう）

三田浩美

日本代表

元テニス選手で、最速のダッシュ力でカーブも最強。ただし、スライディングが下手で、ダメージに弱い。

★**スーパーシュート**
ライトニング・ウェーブ



カッコいいライトニング・ウェーブ

能力値
ディスクのスピード：F
カーブの強さ：A
走る速さ：A
スライディング：F
技術：B

BONUS1





犬を操作してディスクをキャッチ



ジャンプ失敗でギャルにコケた

BONUS2





フライングディスクでボーリングだ



どんどん倒れてね〜っ！

デジタイズ・キャラの対戦格闘ゲームの第2弾!!

アーケード先取りTHE NEW

デッドリースポート

イロモノ・キャラ大暴れ!!

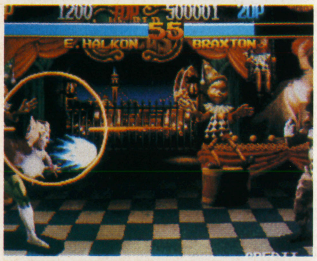
サミー工業のデジタイズ対戦格闘ゲーム第二弾が「デッドリースポート」だ！　キョウレツな個性を持ったゲームに仕上がっている。

とっても個性的な対戦格闘ゲーム、GCで大暴れだ！

「デッドリースポート」は、「サバイバルアーツ」に続く、サミー工業のデジタイズ対戦格闘ゲームの第二弾だ。
　だが、「サバイバルアーツ」のハードな設定と較べると、「デッドリースポート」は「ケンカ好きのイロモノキャラ総出演！　大暴れ!!」と言う感じのゲームだ。









操作方法は従来どおり

　操作方法はオーソドックスな、8方向レバーとパンチ系3ボタン、キック系3ボタンでプレイする。
　レバーとボタンを組み合わせれば、必殺技も出せるし、相手の攻撃と逆方向にレバーを入れれば、ガードできる。
　また、タイミングよくガード方向にレバーを入れれば、飛び道具をはね返すこともできる。

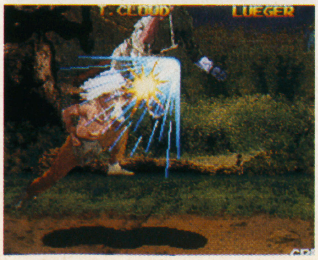
彼らがD.S.の主役たちだ！

サンダークラウド

インディアン

　自分の一族が世界最強であることを証明するために戦っている。パンチ系必殺技が強いが、防御が甘いトコロがある。





アッパースピアスピアナックル

＋Ⓟ



ロックシュート

＋Ⓚ



トマホークショット

＋Ⓟ

ジェスター

ピエロ

　自分の芸と格闘技をミックスした自己流がどこまで通用するか、試すために戦う。トリッキーな通常技、必殺技がそろっている。

ミドルファイアーブレス



＋Ⓟ





アサルトキック

＋Ⓚ



インディアン、ピエロ、グリーンベレーにアマゾネス、京劇猿男やプロレスラーが登場!!

ハンドスタンドスピンキック

② ① + Ⓚ

ブラクソン

グリーンベレー

グリンベレーのエリート隊員。ストリートファイターであった父を越えるために戦う。飛びこみを誘って落とす戦いができるキャラ





スティールスラッシャー

+ Ⓟ



ファイアースマッシャーアッパー

+ Ⓟ



サイドワインダーキック

+ Ⓚ

ハウ・ウォン

中国京劇猿男

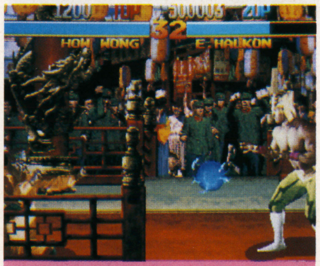
自分の京劇の芸に格闘技をミックスさせている。ジェスターをライバル視している。遠間からの棒攻撃を得意としている。





前擴翻跡腿

+ Ⓚ



雷雲息

+ Ⓟ



如意棒百裂穿

Ⓟ連打

シーナ

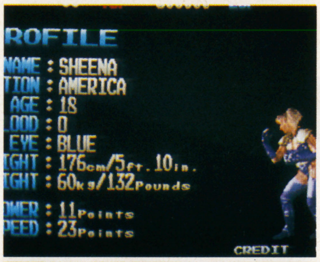
アマゾネス

裏世界の女ストリートファイター。最強のストリートファイターの存在を聞き、戦いにおもむく。スピードに優れたキャラクター。



ローリングネリチャギ

+ Ⓚ





リバーススピントゥバルヨプチャギ

② ① + Ⓚ



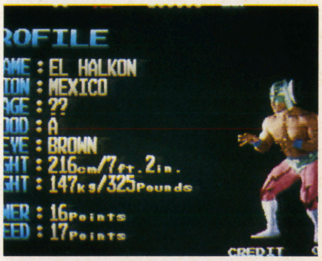
バキュームネイルカッター

ためて + Ⓟ

エル・ファルコン

プロレスラー

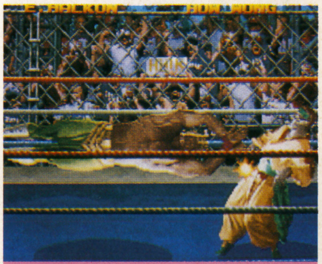
正統派プロレスラー。喧嘩ファイトをマスターするため、ストリートファイトに身を投じる。投げ技、防御力に長じている。





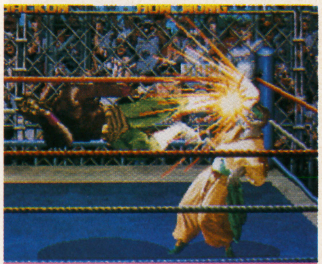
ストーンドライバー

+ Ⓟ



スクリュークロスアタック

ためて + Ⓟ



スーパードロップキック

+ Ⓚ

ラストボスにたどりつくには、原住民や鉄仮面を倒さなくてはならない。

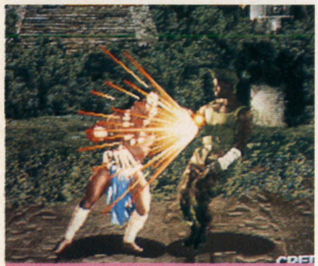
カナンガ 原住民

ペルーの山奥に住む戦闘部族の最強戦士。部族の掟を破り、戦いの旅に出る。多彩な必殺技と爪による、長いリーチ攻撃が強力!!



ギャラクティカティープ

+ Ⓚ



サイクロンティーソーク

+ Ⓟ



ファントムティーカウ

●▶ + Ⓚ



ローリングクローアタック

◀● ためて ●▶ + Ⓟ

オラフ バイキング

幼いときに鮫に腕を食いちぎられ、それ以来、ひたすら強さを求める。動きは全キャラ中最低だが攻撃の一発一発は強力!!



ダイビングショルダータックル

◀● ためて ●▶ + Ⓟ



アースクエイク

+ Ⓚ

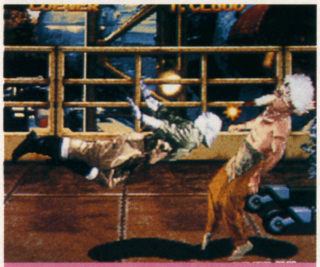


ファイアーダブルハンマーパンチ

●▶ + Ⓟ

ルーガー 改造ドイツ兵

ドイツ軍人。戦いで負傷し、軍の科学者によって勝手に改造される。動きは遅いが、攻撃力、防御力が高い。接近戦が苦手。



アイアンヘッドチャージ

② ① + Ⓟ

スパークアイアンシェル

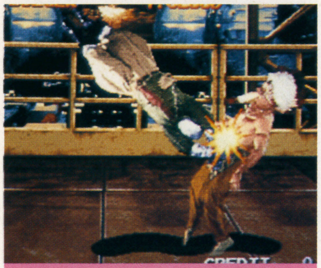
+ Ⓟ





アイアンドリルクラッシャー

◀● ためて ●▶ + Ⓟ



フライングドリルクラッシャー

ジャンプ中 + Ⓟ



ダイナミックアイアンスルー

手強いラストボス

ロード・バスタム ドラキュラ

すべての相手を倒すと、最後に彼、ドラキュラ、ロード・バスタムとの戦いになる。





※コマンドはすべて、マイキャラが右向きのときのもの　※PはパンチボタンKはキックボタンをあらわす

アーケード先取りTHE NEW

6年ぶりにツインイーグルが帰って来た

ツインイーグルII

プレイヤーのための親切設計が好評だった「ツインイーグル」がシステムSSV専用の「ツインイーグルII」となって再び蘇る!!

6年前（時の経つのは早い）に、シューティング好きのプレイヤーが燃えた「ツインイーグル」。

今回、様々な新しいシステムを搭載して再び登場となった。

この「ツインイーグルII」、セタとしても久々のシューティングということで、かなり気合いの入った造りだ。開発画面を入手したので早速大公開!!

実写を見るようなリアルさ

発色の良さでは定評のある、SSVのハードを生かしきったグラフィック。自機も、敵キャラも、背景も、まるで実写を見ているような雰囲気だ。

さらに、それらの動きもリアルそのもので、まさに戦場に乗り込んだようだ。

コース選択が可能!!

全3ステージの「ツインイーグルII」。それぞれ1ステージが3つのエリアから構成されていて、このエリアをどの順番で攻略するかはプレイヤーの自由だ。

ステージスタート時に表示される攻略コースを選んでスタート！

各エリア、ステージの最後には、ボスが待ちかまえているゾ。

対ボス戦では、自機は常にボス側を向いている。いちいち自機の向きを変えなくてもよいところは、プレイヤーに対してのイキな心遣いといえよう。

自機のコントロール

8方向レバーで自機の移動、Aボタンでバルカンによる対空攻撃、Bボタンでミサイルによる対地攻撃、Cボタンで特殊武器の攻撃だ。

Aボタンと、Bボタンは同時に使用することができ、特殊武器は画面全体に渡って威力のある武器。

特殊武器は使用回数に制限があるが、アイテムを取ることによって使用回数が増える。

ステージをクリアすると、新しい特殊武器が追加され、次のステージからプレイヤーが選択したものを使うことができる。

自機はダメージ制が導入され、敵の攻撃を受けるたびにシールドが少しずつ減っていき、ゲージが0になると1機失う。

また、シールドが残り少ない状態になると、機体が破損し、攻撃に支障をきたすことになるのだ。

発射感は実射なみ？

ゲーム人間工学（笑）に基づき、バルカン、ミサイルとも高速連射することで、実際に弾を撃っているようなリアルな感覚が得られる。

敵はもちろんのこと、地上物、空中物の全てが破壊可能だ。

これらは、連続して破壊することによって、スコアが2倍、3倍と跳ね上がる。

爆発性の高いものを爆撃することで、誘爆を起こすことも可能だ。

スペシャルショットとは何か？

スペシャルショットは、レバー操作により、一定時間自機の攻撃がパワーアップするといったもので、このスペシャルショットを使いこなすことで、さらに戦いが有利になるに進められる特別な攻撃方法だ。

状況に応じて、様々なスペシャルショットを駆使してエリアを越えていくのが、このゲームの楽しみ方ではないだろうか？

以下は、スペシャルショット操作の一例である。



画面上のものをガンガン破壊しよう

集中連射

一定時間、前方に大量の弾を撃つことができる。A、Bボタンで、対空、対地の使い分けが可能。

+ⒶorⒷ

扇状連射

一定時間、90度前方に扇状に弾をふりまく。レバー入力で左右に振り分けし、A、Bボタンで対空対地の使い分けをする。

+ⒶorⒷ 左から右へショット

+ⒶorⒷ 右から左へショット



ステージ1ボス（自機の向きに注目）

回転連射

自機が回転して、360度に弾を発射し、広範囲にダメージを与える。A、Bボタンで対空、対地の使い分けをする。

+ⒶorⒷ 左回転（右回転可）

強力ボム

特殊武器の威力が倍増する。

+Ⓒ

旋回

これのみ、回避行動である。自機が旋回している間は、敵からのダメージを受けることはない。

+ⒶorⒷ

ここであげたスペシャルショットは、ほんの一例で、他にも強力で様々な効果を持つ、スペシャルショットが用意されているから、いろいろ試してみるとよいだろう。



グラフィックの美しさは特筆モノ



アーケード先取りTHE NEW

パネルをめくって女の子を拝め！

燃えよゴンタ!

う、う、う、みょーにウレしい画面ではないか!?ゴックン!!



ステージクリア型アクションパズル!

「燃えよゴンタ！」は、面クリア型アクションゲームだ。プレイヤーは、"ダイバー"を操作してパネルをめくっていくのだ!!

「燃えよゴンタ！」とは、いかなる意味があるのか？　主人公の名前ではないことは確かだ!!
　では、いったい…………!?

ダイバーを操作しパネルをめくる

日本の各地にいる女の子を選ぶことからはじまる。
　で、一面に広がる海面を、プレイヤーキャラクターのダイバーを操作してめくっていく。
　通常、ダイバーは海面をテクテク歩いて、海面に飛びこむことでパネルが一枚めくることができる。
　飛びこんだら、今度はダイバーは海面下を潜水して移動することになる。それで、浮上することで、さらにパネルが一枚めくることができるのだ。

少しずつお楽しみ画面が

一枚パネルをめくるごとに、選んだ女の子の姿が少しずつ見えてくる。
　で、海面パネルを全部めくり終えれば、１ステージクリアだ！　選んだ女の子の服が一枚少ないグラフィックを見ることができる。
　さらにステージクリアを続けていけば、ステージの最後に、ムフフなシーンを見ることができる!!
　とにかく、どのギャルもグーなかきこみ!!

おじゃまな敵もあらわれて…

我らがダイバーの行動をじゃまするヤツらも、もちろん登場する。



バズーカ砲を撃つかーっ!!

けっこうおじゃまキャラの種類は多い。「やめて！」と言いつつ機関銃を乱射する女の子キャラあり、海中でホーミング魚雷を撃ってくるブッソウな潜水艦あり。
　こいつらはすべて、ダイバーの「飛びこみ」「飛び出し」時のパネルの回転に巻きこんで倒すことができる。



縦横いっきに!!　アイテムのおかげ

アイテムも大いに使え

矢印マークのアイテムは、とって、飛びこんだり飛び出せば、自動的に効果が出る。矢印の方向のパネルをいっきにめくってしまえるのだ。足ひれは移動速度のアップ、救命胴衣は、潜水時間の延長だ。とればすぐに効果が出る。
　どのアイテムも青色のものは海中に、黄色のものは海面にある。



どのギャルもグー!!

ダイバーの操作方法

ダイバーは８方向レバーと１ボタンでコントロールする。
　海面の移動や潜っているときの移動は、８方向レバーで行う。
　で、ボタンを押すことで、ダイバーは海中に飛びこみ、さらにボタンを押すことで浮上したりする。
　一度、めくったパネルは飛びこむことも、飛び出すこともできないので注意を!!
　また、海中にいる場合は、潜水時間がきまっている。時間をオーバーすると窒息して、１ミスになってしまう。



ボーナスステージ　パズルだ!!

たまら～んパズルだ!

ロックオンレーザーで味わう爽快感！

レイフォース

敵惑星の中心部までたどりつけるか？ロックオンレーザーを使え

常に、新しい攻撃システムが導入されているタイトーのシューティング。この「レイフォース」もロックオンレーザーが新鮮だ！

HOW TO PLAY

操作系は、8方向レバーに2ボタン。ボタンはそれぞれショット、ロックオンレーザーに分かれている。ショットは、自機と同じ高度の敵を攻撃する時に使用し、ロックオンレーザーは、サイト（照準）を合わせロックオンした自機よりも、低い高度の敵を攻撃する時に使用する（詳細は後で解説）。

ちなみに、ショットは低高度の敵には当たらず、ロックオンレーザーは同高度の敵には当たらないようになっている。

自機は残機制を採用していて、3回ミスでゲームオーバーだ。

ロックオンレーザー使用法

ロックオンレーザーの使用法を把握することで、より戦略性が高い戦いができる。爽快感も味わうことのできる武器だ。

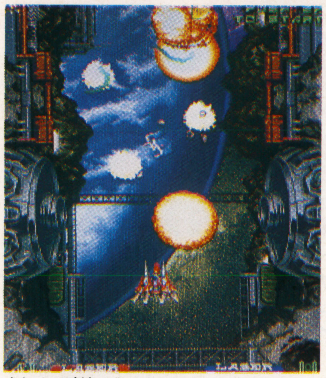
それでは、ロックオンレーザーの使用法を順を追って解説しよう。

■1：自機のサイトを地上敵や低高度の敵に合わせる。

■2：敵がサイトに重なることにより、ロックオンマーカーが点灯するので、そのままの状態でさらに数機をロックオン。



サイトを合わせて発射！



まとめて破壊できる！

■3：そしてロックオンレーザーのボタンを押す。

■4：ロックされた全ての敵に向かいレーザーが飛び、敵を破壊。

ロックオンレーザーのメリット

■1：敵が攻撃してくる前に、攻撃することができる。ちなみに、地上の砲台、戦車は早めにロックし破壊したほうが有利。また、地上から上昇してくる戦闘機を上昇中に攻撃すれば、敵機が少なくなり、クリアが楽になる。

■2：敵をまとめてロックして倒せば高得点が狙える。まとめて多くロックすればするほど、点数はどんどん高くなっていく。

パワーアップアイテム

ショット系のパワーアップ

通常のパワーアップアイテムでは、3個取るとショットが1段階パワーアップ、スーパーパワーアップアイテムは1個取るだけでショットが1段階パワーアップする。

レーザー系のパワーアップ

レーザーアイテムを取ると、ロックオンできる個数が増える。

各ラウンド解説

ラウンド1

プレイヤーは戦艦より出撃。小惑星群を抜け、敵が建設中の宇宙基地を攻撃する。宇宙基地からは、防衛用の戦闘機やロボットが次々と上昇してくるのだ。

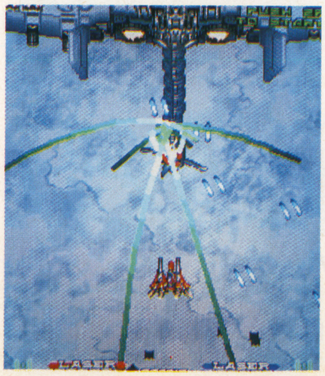


浮上する敵にロックオンレーザーだ

ラウンド2

敵惑星の、周りを回る衛星内にいる巨大戦艦を攻撃。衛星の周りには、網の目のように宇宙ステーションのパイプが張り巡らされている。砲台がプレイヤーを狙ってくるため、攻撃を受けないように注意しよう。

衛星内に入ると、巨大戦艦が登場するので、砲台やミサイルをロックオンレーザーで狙え！



ラウンド3

いよいよ、敵惑星の大気圏に突入だ。迎撃用の戦闘機を倒すと、空中に浮いた巨大な浮遊大陸が出現し、敵の戦車や上昇敵が待機しているぞ。

ラウンド4

雲を抜けてさらに降下し、惑星の地表に近づいていく。

敵のミサイル基地からのハッチからは、迎撃機が次々と上昇し、何層にも重ねられた移動用のレール上には敵がいるので、ロックオンレーザーをうまく活用しよう。

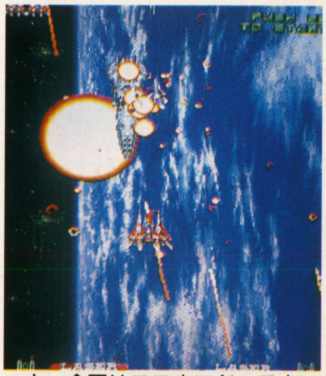
レールの終りの巨大な塔のような基地を破壊し、谷底から出現するボスを迎え撃て！

ラウンド5

峡谷を降下していくと、地下には地下都市が広がっている。

超高層ビルの間をぬうように飛行し、スクランブル機を倒していこう。さらに高度を下げると高速道路が出現し、スクランブルしてきた隊長機とドッグファイトを繰り広げる。

隊長機が逃げ込んだハッチは、さらに地下深く続いていくのだ。



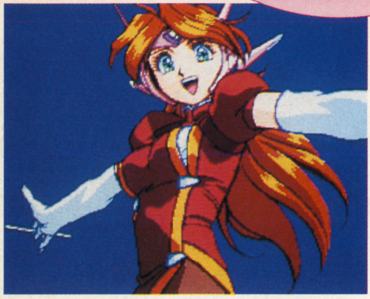
と、今回はここまでだ。ラウンド構成は、宇宙から敵の惑星の中心部までの全7ラウンドあり、それぞれで劇的な展開が期待できることだろう。

多重スクロールや、ズームなどを使った立体表現は、必見ともいえる内容だ。

アーケード先取りTHE NEW

超最新作にさらに接近!!

アイドル雀士 スーチーパイSpecial



しっぷーどとーのまーじゃんこーなスペシャル！

アイテム&レベルアップに迫る!!

パネルマッチ、レベルアップという「スーチーパイ Special」独特な要素が盛りこまれている。今回はその部分に迫る!!

「スーチーパイ Special」のパネルマッチ、レベルアップにアイテムは、少々これまでの麻雀ゲームとは違った趣を持つものだ！

そこで、今回はその3点を重点的に解説しよう。まずは、パネルマッチから………。

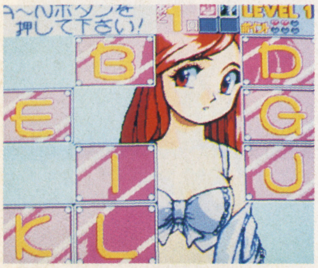
アイテム、ポイント稼ぎはパネルマッチ

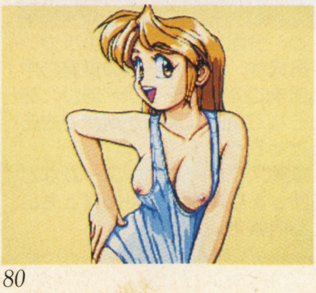
とにかく、1回あがるとパネルマッチに突入する。パネルマッチは、いわゆる「新婚さん、い★っし●い」でよくやっていたような、「神経衰弱」「絵合わせ」と思えばよい。

パネルマッチは、あがったときの点数に応じて、"パネル"をめくる回数が変わってくる。ハネマンなどの高得点のほうがより多くの回数めくることができる。

パネルマッチで獲得できるものは、アイテムとポイント。アイテムは持っていれば、いろいろなトコロで役に立つ。ポイントはレベルアップに関係してくる。

"ぱねるくりあー"だけはハズすように。引き当てるとアイテムをとれないまま終わってしまう。





アイテムは持ってればOK

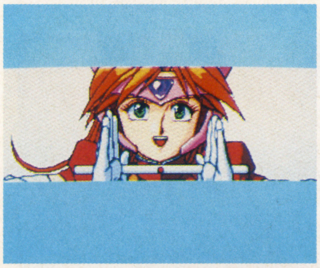
パネルマッチで手に入れたアイテムは、使う場面にくれば自動的に使用されるので安心、安全で、超・ラクラク!!

タツマキ選択氣

配牌時に、水晶のようになったスーチパイがあらわれる。で、洗濯機のように回転し、三つの配牌を用意してくれる。

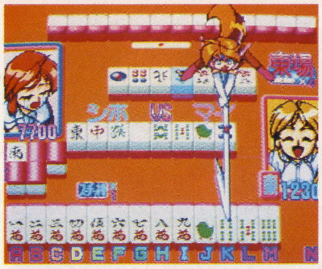
スーチーアイ

相手がリーチをかけると、「スーチーアイ！」とばかりに、相手の手牌を見せてくれる。アガリ牌は、自分で確認すること！



ハイパーせっかん

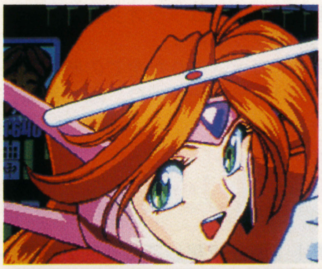
これは、超・役に立つアイテム！相手がツモった瞬間に、スーチーパイがあらわれて、手にしたリ

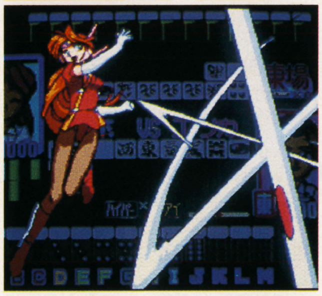


一棒でアガリ牌を粉砕してくれる。かなり強引なアイテムだ!!

スーチー棒

これも、超・便利アイテムだ！リーチすると、必ずイッパツツモでアガルことができる。まあ、とりあえずリーチすること





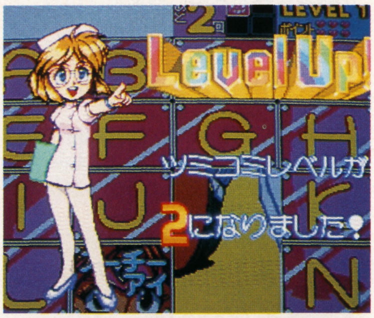
レベルアップ!!

パネルマッチで獲得したポイントを集めると、レベルアップする。

3レベルの時に10ポイントためると、MAX状態となる。

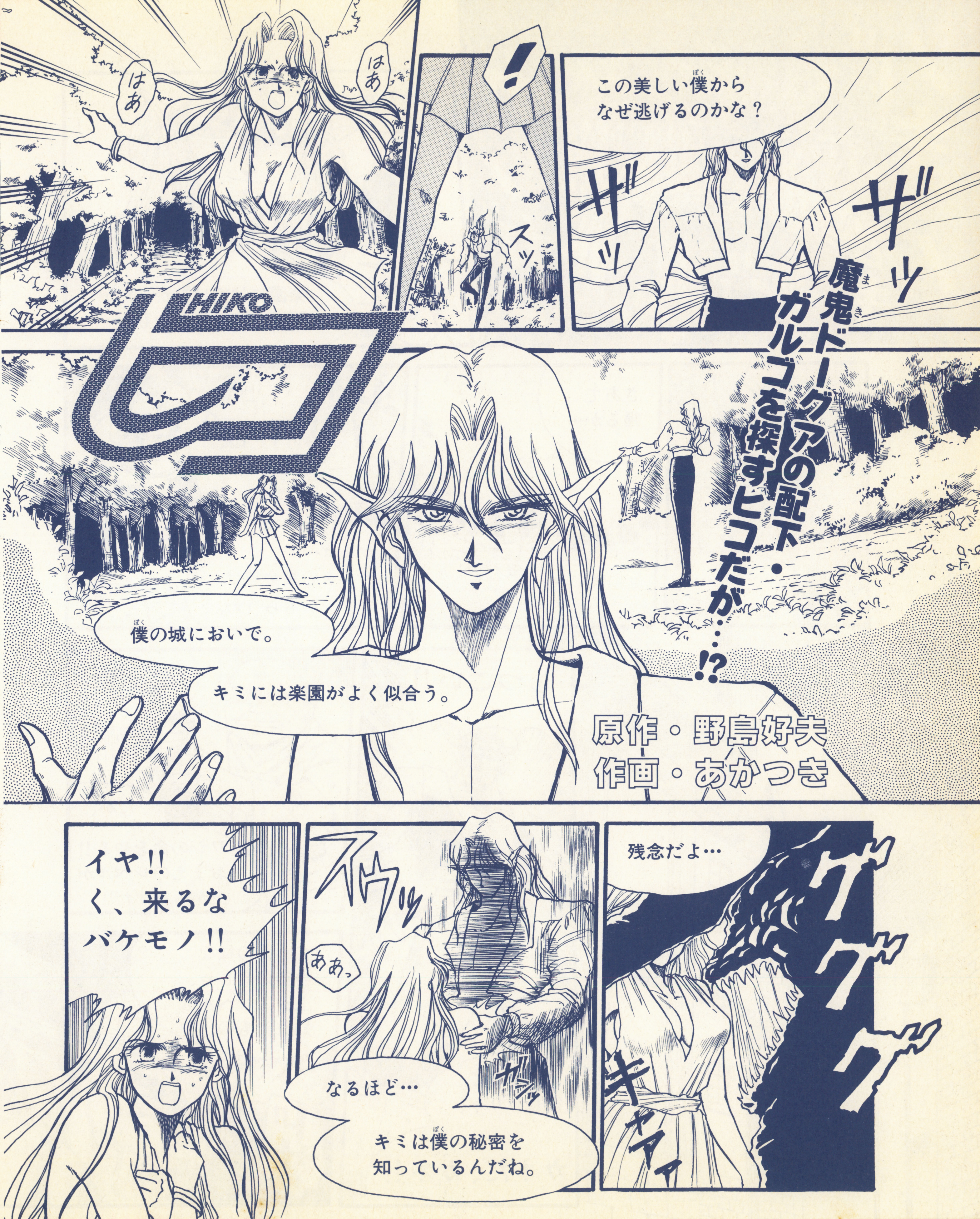
レベルがあがると、キャラクターそれぞれの性質が、より発揮されやすくなるのだ!!

レベルアップして、真のエンディングを目指そう!!





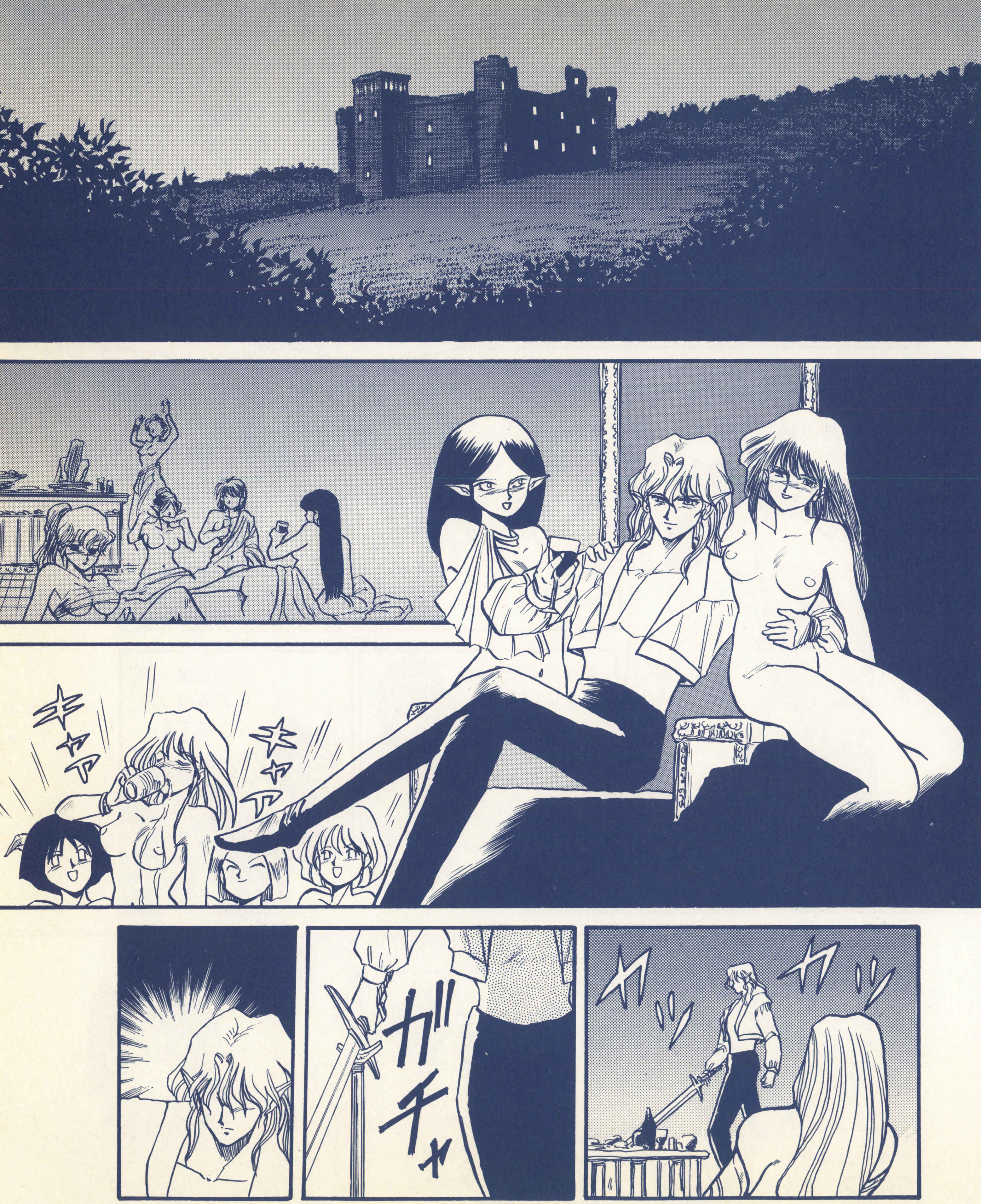



この美しい僕から
なぜ逃げるのかな？
ザッ
ザッ
!
スッ
はあ
はあ
HIKO
ヒコ
魔鬼ドークアの配下・ガルゴを探すヒコだが…!?
僕の城においで。
キミには楽園がよく似合う。
原作・野島好夫
作画・あかつき
残念だよ…
キャア
ああっ
なるほど…
キミは僕の秘密を知っているんだね。
イヤ!!
く、来るな
バケモノ!!

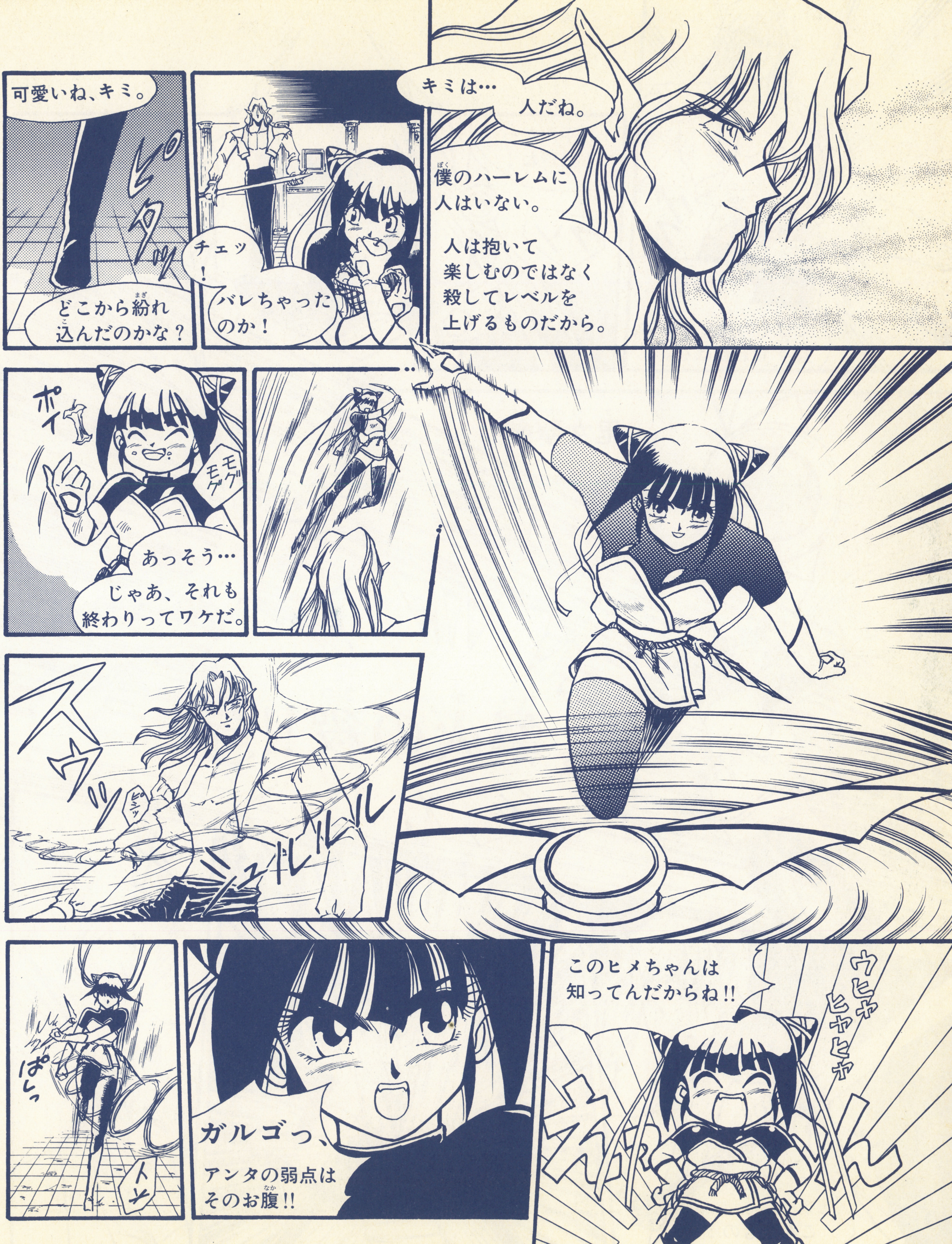


バキ
バキ
ボリッ
ガツガツ
バカな女だ!!
楽園には行けなかったが
天国には行けたかもな…
…………
さあて
帰るか…
シュッ
ザッ
ガルゴ…
アンタの賞金首は、、、
アタシがもらうわ。
しつこい!!
娘を助けて
欲しけりゃ、
カネだ、カネ!!
か、金は
ない!!
だが、
ワシの命をやる!!
おまえのレベルが
上がるはずだ!
てめえの様な
中年の命じゃ、
上がるレベルも
知れたもの。
ドサッ


ザワザワ
魔鬼ドーグアの配下との噂もあるガルゴから、
娘を救出する代価としちゃあ全然、足らねえよ!!
分かったぞ、おまえは恐いんじゃ!!
ヨロヨロ
何が賞金稼ぎじゃ!?
魔鬼ドーグアの名を聞いて怖じ気付いたのじゃろがっ、この腰抜けが!!
この野郎──っ、踏み殺してやる!!
ズデン
ガルゴとやらはどこにいる？
む、娘を助けに行ってくれるのか!?
目的は違うが、出来る限りのことはする。
ムクッ
ガルゴの城は町の南東5ライール。
5ライールか…
ゴロリン
娘の名はヤヤ。
この町一番の美少女じゃ。
ヤヤ、だな。



キャア
キャア
カツ
カツ
ガチャ


キミは…
人だね。
僕のハーレムに
人はいない。
人は抱いて
楽しむのではなく
殺してレベルを
上げるものだから。
チェッ
！
バレちゃった
のか！
可愛いね、キミ。
ピタッ
どこから紛れ
込んだのかな？
モグモグ
ポイ
あっそう…
じゃあ、それも
終わりってワケだ。
ヒュッ
スゥッ
シュルルル
このヒメちゃんは
知ってんだからね!!
ウヒャヒャヒャ
ガルゴっ、
アンタの弱点は
そのお腹!!
ぱしっ
トッ


さっきのは
あいさつ。
今度は避けられ
ないよ。
1兆年かかっても無理ね！
フン
グフッ
グフフ
なるほど、
ではその美しい身体、
益々食わねばな。
鬼女撃剣!!
裂火の殺!!
ギュルルル
ギ!!
フッ、
こんなもの！


やったね!!
それじゃあ
証拠に首でも
持ってくかあ。
甘いな。


ガルゴはまだ、死んではいない。
「亜星類…爬虫類種」は、身体を二分されたぐらいでは死なぬ。
な、何なのよアンタ!?
ムカムカ
ズルッ
ムクムク
ズズッ
知らないかな、トカゲの尻尾切りを？
ジャキン
ダッ
遊びは終わりだ。
ガ、ガルゴ!!
ガゴッ
ストン
スタタタタタ


ダメだね、
身体の中からキミを食べてあげるよ。
うわっ、
ヤダ離れろ
コノヤロー!!
バカ！
そんな
トコから
入るなっ!!
ニョロ
ニョロ
ニョロ
グゲゲゲ
コラあっ、
おまえも人なら
見てないで何とかしろお!!
フフフ
でかい口を叩くな、
次は貴様だ!!
分かった。
ザッ
ただし、
少しきついぞ。
ガルゴに聞きたい
ことがあるからな。


ギャアアアァ
ビシッ
ドスッ
バキッ
アアアア
クッ
バッ
きゃあ
砕氷凍裂拳!!
撃つたびに、おまえの身体は氷となって砕ける。
こ、この拳は何だ!!
パキパキ
それほど死にたいのなら、
今ここで死ね!!
貴様はバカか!?
人の身で魔鬼ドーグア様にお会いするだと?
ガルゴ、魔鬼ドーグアにはどこへ行けば会えるのだ?


考え直せ、ガルゴ!!
おまえと私の力の差……
気付いているはずだ。
た、確かに…
人でこれほどの力を持つものがいるとは…
名を聞こうか？
ヒコ。
ヒコ、
また会おう！
クルリ
待てっ
ガルゴ!!
やったあ!!
これだけ切っちゃえば
いくらトカゲ野郎でも、
復活は無理よね!!
ボタ
ボタ


ヒメ…
無用な殺戮は
止せ……
人はその昔、
愛に生きたという…
おまえも
聞いているはずだ。
な、何よ！
そんな、人を
哀れむような
目で見ないでよ！
一人でシリアスしちゃってさ
ヤヤという娘は
いるか？
うるさい!! ガルゴの首は
アタシがもらうよ!!
フン
そうか…
父親とは
ありがたい
ものだな。
ヤ、ヤヤか？
うん、
あたいが
ヤヤだよ。
ゴソゴソ
愛だってさ…
バッカじゃないの
アイツ!!
でも…
ちょっと気になる
けど、さ。

●『ヒコ』以下次号へ

集まれハイスコアラー



にっぽん全国 ゲームセンター ハイスコア情報

目指せ NO.1

今月の3タイトル
(餓狼SP/不知火舞 スパII/キャミィ ソニック/レイ)

決定 今月のハイスコアラー　12月25日集計

タイトル名	1位	2位	3位
餓狼伝説スペシャル(不知火舞)	G.M.C.URA	LIE-FER㊇	GMC・URA
スーパーストリートファイターII(キャミィ)	Ⓚ	IREEN	社会人ラリー伊藤㊅
ソニックザヘッジホッグ(レイ)	ありまえしまかな!	㊉サルさん	KSD-らじあめ

ゲームプラザヴィクトリア
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025　12月20日現在　check桑田

餓狼伝説スペシャル(テリー)	2,327,600	QS-リキさま//Ⓡ	ALL P×31　D×10
〃　(キム)	2,052,800	HU-FE-DMRDE	ALL P×26
〃　(ギース)	1,943,000	QS-リキさま//Ⓡ	ALL P×24　P×15
スーパーストリートファイターII　(ケン)	1,941,300	あつし	ALL　爪×3　15-6-2
〃　(ダルシム)	1,354,200	スーパーテリーマン	ALL　爪×0　10-3-2
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,444,900	TAKU	ALL P×13
スーパーストII(キャミィ)	1,537,900	社会人ラリー伊藤㊅	ALL　爪×2　13-6-0
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

NTK 2店合同
北海道恵庭市本町113　☎0123-33-2271　12月20日現在　check北山

豪血寺一族	287,300	荒川ハゲ	バッファロー
〃	373,200	スーパーエッチ今井君	礼児
餓狼伝説スペシャル	486,000	桜田いくく	ノーミスALL　アンディ
スラムダンク	32	イタロ	フェニックス
アウトランナーズ	3′16″65	田辺"焼き肉"一郎㊄	スイス　マッドパワー
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII(キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

ワンダーランド遊²（ユーツー）
旭川市旭町2条3丁目　☎0166-53-7788　12月20日現在　check北山尚貴

スーパーストリートファイターII(リュウ)	1,559,100	ARSHESS BRAND	1コインオールタルミス
〃　(ケン)	1,531,300	ARSHESS BRAND	1コインオール
F-1スーパーラップ(MT)	0′52″15	PGP	ウイリアムズ200P
おいしいパズルはいかがですか?	104,300	PGP	1コイン3面
バーニングライバル	273,720	XYZ	しんげんクリアー
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII(キャミィ)	1,026,200	XYZ	1コインオール
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

ファンタジーゾーン夢らんど
旭川市大町1条3丁目(ビブロス2F)　☎0166-53-5332　12月20日現在　check倉島

ワールドヒーローズII	9,002,700	ADL	ハンゾウ　P×24.D×3
〃	812,200	ADL	フーマ　P×20.D×1
ハイパーデュエル	1,176,396	GMONBG	1コイン6面
スーパーストリートファイターII	1,280,600	VSPECKDO	Tウォーク　ALL　ツメ×0　P=10-4-1
〃	1,695,800	VSPECKDO	リュウ　ALL　ツメ×3　P=12-5-2
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII(キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

ゲームコーナーロム
仙台市太白区向山2-2-17　☎022-262-9065　12月20日現在　check今井洋臣

J．Jスクオーカーズ	2,046,300	あぶそ㊦	2周ALL
おいしいパズルはいりませんか	264,800	あぶそ㊦	ALL　アシストあり　1コイン
ソルダム	LINE-251	GYN	ソルダム　10,000,000+a
ニューマンアスレチックス	66,53	あぶそ㊦	ナイアガラジャンプ(レバー付)
〃	50,500	DRACOLL悪²	スナイパー
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII(キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

プレイランドファンタジア
秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内　☎0184-24-5278　12月24日現在　check佐藤

BATSUGUN(1P)	3,391,410	CBX	1コインALL Bタイプ　2ミス
ニューマンアスレチックス(1P)	10″01	手がつる指いたいしい	ターボダッシュ
ぷよぷよ(1P)	483,940	NIWA	ふつうALL　452ブロック
スーパーストリートファイターII(ガイル)	1,381,000	突然ダンボール	1コインALL　ミスいっぱい
餓狼伝説スペシャル(不知火舞)	申請者無し		
スーパーストII(キャミィ)	1,329,400	T&T	1コインALL
ソニックザヘッジホッグ(レイ)	未入荷		

ゲームタウン
福島市万世町1-26福電ビル1F　☎0245-21-5396　12月21日現在　check長沢宏之

スーパーストリートファイターII(ケン)	1,580,100	CAP㊭	ALLツメ×2　ボロボロ
マウトランナーズ（スイス）	3′18″39	CAP㊭	ALL　マッドパワー
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII(キャミィ)	922,900	Ⓗ	ALL
ソニックザヘッジホッグ（レイ）	1,602	?	ALL

ファミリーランドカーニバル
福島県会津若松市中町3-53　☎0242-28-2227　12月20日現在　check

餓狼伝説スペシャル	869,600	アンディー舞ちゃん	1コインALL　アンディ
〃	1,012,600	100万点とっぱⓥ	1コインALL　キム
戦国エース	1,066,800	ウラタレ	アイン2周目　風神
マッドシャーク	3,246,040	うんちバカ/	
ノックダウン	175kg	戦國	1コインノーマル
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII(キャミィ)			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

モンテカルロ
群馬県高崎市貝沢町1103-3　☎0273-23-2361　12月23日現在　check

豪血寺一族(キース・ウエイン)	1,375,900	ATF-Ⓓ	1coinお種
(礼児太山)	1,071,400	ESSAY GRF-ELM	1cALL
餓狼伝説スペシャル	1,953,300	まだ(かも)	0-0-1-2-2
スーパーストリートファイターII(E・本日)㊥なし	1,340,500	元秘密情報部X氏	ALL　ベガ落ち　㊥なし
エアコンバット	139,000	謎の関西人モンモン	1coin ALL　ランク　B
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,660,600	S.Vだよ。	サカザキ　ALL　15-0-2-1-1-12
スーパーストII(キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

集まれハイスコアラー

ゲームプラザコトブキ

埼玉県浦和市白幡 5-1-28 ☎048-838-6631

12月23日現在 check小林

上海III	89,600	Z..ⓝⓑ	11面
餓狼伝説スペシャル (ジョー東)	2,370,700	windows予約済♡	ALL㊥㊙ P×30・D×16
〃 (ローレンス・ブラッド)	2,276,600	NJO-Jr.	ALL㊥㊙ ALLⓅ
〃 (ビッグベア)	2,254,000	Z..ⓝⓑ	ALL㊥㊙ P×29・D×13
〃 (ダックキング)	2,189,400	TIL	ALL㊥㊙ P×31・D×8
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,242,700	GPK-SJK	ALL㊥㊙ P×31・D×5
スーパーストII (キャミィ)			㊥付き
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

アイレム・スターメッセ

我孫子市湖北台 1-13-20 ☎0471-88-5294

12月20日現在 checkヤマク

パーフェクトソルジャー	71,700	MIZ	ALL
野球格闘リーグマン	308,280	MOT	ST7
ぐっすんおよよ	4,239,150	YE	ST40
ノストラダムス	9,999,900	アマネ	ALL
スーパーストリートファイターII (ケン)	1,414,200	S.S	〃
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	1,439,100	S.S	ALL
スーパーストII (キャミィ)	942,000	FZR	ALL
ソニックヘッジホッグ (レイ)	942,000		

TVボンバー

我孫子市柴崎台 1-10-8 ☎0471-84-3033

12月20日現在 check寺嶋 潔

餓狼伝説スペシャル (キム)	1,323,800	Drジンバブエ	
スーパーストリートファイターII (ケン)	1,682,300	F.K	
〃 リュウ)	1,616,700	F.K	
〃 (バルログ)	1,458,200	K.W	
サムライスピリッツ (右京)	980,360	F.K	
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	890,000	FSX	
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

ゲームセンタークラウン

千葉県鎌ヶ谷市南初富 5-9-40 ☎0474-44-3833

12月20日現在 check牧野 司

ワールドヒーローズ2	8,572,800	カズ~Ⓡ	マキシマムALL㋩
F/A	1,524,600	DDT	QR-5 1CALL
ぷよぷよ	368,250	おさむんがぁ~	1CALL
スーパーストリートファイターII	1,589,600	アイルトンせいじ	KEN
〃	819,600	ひろたけ	T・ホーク
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)			
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックザヘッジホッグ (レイ)			

八千代プレイランドカーニバル

千葉県八千代市八千代台東 1-6-17 ☎0474-85-2235

12月20日現在 check末吉一也

豪血寺一族 (陳念)	1,210,200	ブラック魔王	ALL ㊥・㊙付き
スーパーストリートファイターII (フェイロン)	1,915,300	KYO㊌	ALL ㊥付き
〃 (ダルシム)	1,815,600	Ⓑ-SATSUMA	ALL ㊥・㊙付き
餓狼伝説SPECIAL (チン・シンザン)	2,439,600	Ⓑ-SATSUMA	ALL ㊥・㊙付き
〃 (アクセルホーク)	2,322,200	GACHAPIN㊃	ALL ㊥・㊙
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,285,200	GMC・URA	ALL ㊙付き
スーパーストII (キャミィ)	1,864,600	Ⓚ	ALL ㊥付き
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

プレイランド安田

千葉県四街道市四街道 1-6-12 ☎043-421-5007

12月20日現在 check高橋

コラムスII	99,999	ムックぶぶぶ一発太郎XO.X	S20
モータルコンバット	4,153,000	ちあき	
ヴォルフィード	9,999,990	社会人M	1CALL
ストライクガンナー	333,470	AXE	
餓狼伝説スペシャル	1,469,000	なめこかみこそのうちジュワ	ギース1CALL
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)			
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックザヘッジホッグ (レイ)			

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩 1-50-8 ☎03-3652-0670

12月20日現在 check小林邦年

餓狼伝説スペシャル (山田十平衛)	2,484,400	G.M.C.完治	㊙ALLⓅ D×21
〃 (アンディー・ボガード)	2,272,800	BAL	㊙付 D×14
〃 (アクセルホーク)	2,247,200	BOY	㊙付 D×5
スーパーストリートファイターII (ケン)	1,898,000	T.S	ALL㋩㊥付 爪×2
〃 (リュウ)	1,677,100	蒼い戦士	㊥付
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,531,700	G.M.C.URA	㊙付 D×22
スーパーストII (キャミィ)	1,403,200	ゴージャス・アイリン	㊥付 爪×1
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨 1-15-1 ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735

12月19日現在 check鈴木 淳

バツグン (Bタイプ)	17,019,150	DBL-ごろたん㊗	連付きALL
ポリネットウォリアーズ	10,800	まあ坊	ハードコース
スーパーストリートファイターII (ケン)	1,853,600	ARM-02	ALL ツメ×2 3×3おち
スズカエイトアワーズ (デビルズキャニオン)	3′22″53	上坊	FASTEST49″51
リッジレーサー (タイムトライアル)	3′29″191	D.K-L.E.D	
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	1,476,000	ジュリアナM10	
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ (レイ)	1,810	KSD-らじあめ	100%×5 ALL

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田 6-14-8 ☎0427-28-8693

12月20日現在 check押田隆太

餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	2,436,800	MCG-MRE	ALL㊥㊙
〃 (アクセル・ホーク)	2,278,700	SSC-ネズミ	ALL㊥㊙
〃 (ローレンス・ブラッド)	2,386,400	CYCLONE-NEC	ALL㊥㊙
〃 (ギース・ハワード)	2,516,800	NGT-キャサ夫	ALL㊥㊙
〃 (ヴォルフガング・クラウザー)	2,515,000	NGT-キャサ夫	ALL㊥㊙
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,357,100	LIE-FER㊇	ALL㊥㊙
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

ゲームセンターコパIII

泰野市南矢名62-42 ☎0463-78-0610

12月20日現在 check真壁勝秀

雷電2	1,039,880	KMC-TEM	R5㊥ 1P側
スーパーストリートファイターII (ケン)	1,927,500	TAK	㊥
〃 (ベガ)	1,910,800	ウーキーMST	㊥
〃 (リュウ)	1,851,600	やちょ	㊥
ソニックウィングス	1,621,700		AV—8㊥
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)			
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

オレンジハットとなみ

富山県礪波市新又147-1 ☎0763-33-1863

12月19日現在 check宮浦

雷電II	364850	出向先に猫が住みつい	『ああアイツならもらわ
マッスルボマーDUO	180700	て一ヶ月になる。愛敬の	れていったよ』との事
究極戦隊ダダンダーン	371850	ある奴で、僕が呼ぶと必	今頃は誰かの家の縁側
パーフェクトソルジャー	182800	ず右手を上げてからニ	で寝ているのだろうが
サバイバルアーツ	121100	ャーと鳴いて何かおね	たまには夢の中で僕の
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	1143700	だりしてくるのだケド	事を想い出してくれた
スーパーストII (キャミィ)	864400	最近姿を見かけないの	らならいいな性が無い
ソニックヘッジホッグ (レイ)	1249P+S	で人に聞いてみるに	じゃないか好きなんだから

ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

12月19日現在 check有賀和義

豪血寺一族 (陳念)	142万くらい	日本国民	選挙権㊒
〃 (お種)	123万くらい	日本国民	選挙権㊒
エメラルディア (アドベンチャー)	だいたい8-7	日本国民	選挙権㊒
スーパーストリートファイターII (ケン)	180万ちょい	日本国民	選挙権㊒
〃 (バルログ)	115万こえたくらい	スペイン人	選挙権㊏
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)			
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

天野スポーツのゲームコーナー

西尾市高砂町41 ☎0563-56-2670

12月20日現在 check天野欽史

豪血寺一族 (陳念)	718,000	C.M.S	1コインALL
ガイヤポリス (フェアリー)	9,219	メルより愛をこめて♡	1コインALL
ニューマンアスレチック	9′98	WTMⓦ	1コイン
餓狼伝説2 (テリー)	913,000	Y.I	1コインALL
ビューポイント	1,341,480	E/GⓂ	1コイン6面
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,104,900	HAYASHIBARA	1コインALLノーミス
スーパーストII (キャミィ)			
ソニックザヘッジホッグ (レイ)			

アミューズメントスペースハスラー

三重県熊野市木本町620-1 ☎05978-9-0970

12月16日現在 check小山

豪血寺一族	556,500	HAN	破鳥才蔵
スズカエイトアワーズ2	2′57″48	ZZR	グリンヒルサーキット
BATSUGUN	1,230,560	A・M	タイプC
餓狼伝説スペシャル	879,500	HAL	テリーボガード
〃	672,400	E・H・M!!	タン・フー・ルー
餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	509,300	KAI	
スーパーストII (キャミィ)	851,200	KAI	
ソニックヘッジホッグ (レイ)			

★ゲーム遊3月号を持ってきた方に1Cサービス。(スターメッセ)

●対戦乱入大会を月一回開催中。参加者募集中。11月27日の結果はスーパーストIIグランドチャンピオンにWing。(ハスラー)

■常連たちは、今から龍虎2のキャラ選びをしてます。(コトブキ)

▲新担当の河合優子です。よろしくお願いします。(ピノキオ)

♥担当の森浩輔はへんな顔です。(高宮ラッキーゲームセンター)

お店の

Game's Will
京都市左京区乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435
12月20日現在 check平田道明

マーシャルチャンピオン	513,300	ZEN	禅ALLⓅ
グランドストライカー	67	ぽえむ会長	ALLドイツ
ソニックウィングス	1,602,400	METAL亜也虎	AV-8㊠残×0
ニューマンアスレチックス	53,500	SYOCHI	スナイパー
〃	9″95	MJO-ポワ㋯	ダッシュレバー有
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックヘッジホッグ(レイ)			

ゲームセンターカオス
大阪市此花区梅香3-26-9 ☎463-3773
12月20日現在 check野崎浩司

スーパーストリートファイターII	1,272,700	井上陽水	ALLクリア
マッスルボマー	580,200	松下明訓	よゆ〜
サムライスピリッツ	641,730	冨松一茂	ALLクリア
V、V	909,340	K.K	だれかぬいてみろ
上海(プロフェッショナル)	42,600	谷川和幸	目標5万点！
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

タウンスポットプレイランド
大阪府茨木市中津町4-3 ☎0726-34-1375
12月22日現在 check三島拓也

BATSUGUN(ⒶTYPE㊠)	5,596,490	HKR	ALL Ⓑ×7.ブタ×4
究極戦隊ダダンダーン	694,050	CIRCUS-REV	ALL アン使用
豪血寺一族	772,900	ネクターARY	ALL 陳念使用
餓狼伝説スペシャル	1,860,700	MIZ神-ZZ㋕	ALL山田十兵衛使用
鈴鹿8アワーズ2	2′55″60	SGP-NEI	ALL.グリーンヒル B.L42″78
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,991,800	IWS-YUZくん	ALL
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）	1,816	ありまえしまかな/	ALL 8コのがし

ゲームプラザNOKEYMER
大阪府堺市南花田口町1丁3-13ジョイントビル2F ☎0722-21-8533
12月23日現在 check牧野

豪血寺一族	671,200	WIKKY㋲	陳念
ダダンダーン	137,050	松本	アン
餓狼伝説スペシャル	1,936,200	GDSB-THE FOOL	タックキング
〃	1,786,900	GDSB-THE WORLD	ギースハワード
〃	2,856,700	UKYO㋲	ビリーカーン
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）	1,489,900	N.O	
ソニックヘッジホッグ(レイ)			

チャレンジャー関大前
大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎06-389-8072
12月20日現在 check今井

リッジレーサー(タイムトライアル)	1′09″992	DAM	
バツグン（タイプB）	3,344,550	M・L・	残1 ALL
〃 （タイプC）	3,744,070	お約束その2	ALL
J・Jスクォーカーズ	2,199,800	咆哮野郎まJU	残0 ALL
ミラクルアドベンチャーズ	645,500	初日やもん(笑)HAN㊐	残2 ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

ゲームセンターピノキオ
兵庫県明石市本町1-1-26 ☎078-917-5685
12月17日現在 check河合優子

ぐっすんおよよ	4,487,300	CHIHIRO!!様	ALL
スーパーストリートファイターII （リュウ）	1,638,800	ビデオ製作係	ALL つめ×ガイルおち
〃 （ガイル）	1,532,000	LEO君だ--!	ALL つめ×3
〃 （ザンギエフ）	1,650,800	むきょむきょむきょむ	ALL むきょっ？
〃 （ダルシム）	1,379,600	まだまだダメ〜イカロス	ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			byTAK
スーパーストII（キャミィ）	1,306,300	KTKひろき	ALL
ソニックヘッジホッグ（レイ）	1,780	メはメロンのメ。ZED	ALL

BULGE
奈良市橋本町 ☎0742-27-8778
12月20日現在 check西村

スーパーストリートファイターII	1,255,500	K,Y	ALL
餓狼伝説スペシャル	1,875,200	FOX	ALL
ぐっすんおよよ	2,359,100	BLG	ALL
ぷよぷよ	996,474	YDP-●LIVE㊅	ALL
豪血寺一族	1,051,200	CIA	ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

ゲームゾーン灘町店
鳥取県米子市灘町2-52 ☎0859-22-9749
12月28日現在 checkHM・ST

野球格闘リーグマン	468,190	AIR	1コインALL グリーン
上海III	73,600	M・N	1コイン 9番目
サンダードラゴン2	2,338,690	A・H	
餓狼伝説スペシャル	926,500	Y・H	
エメラルディア	2,195,660	TAKARA	LV46 中級スタート
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）	1,338,600	FRD-FER	1コインALL
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

タイトーIN表町
岡山県岡山市表町3-6-28 ☎086-256-5768
12月20日現在 check蔵本 巧

餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛）	1,069,800	神に俵投げ Sv-V	LEVEL1 リョウ・敗け.
メタルブラック	506,920	SARMEST沢村	LEVEL1 1コインALL
サムライスピリッツ(ガルフォード)	849,120	出鈴	LEVEL3 天草敗け.
カダッシュ 僧侶／ふえにほ	287,797EXP	ゆーいちろー試作3号機	LEVEL18 1コインALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

オキモト
広島市西区南観音3-15-3 ☎082-292-1473
12月20日現在 check沖本恭子

スーパーストリートファイターII （ケン）	1,711,600	たろー	ALL 4ミス
〃 （リュウ）	1,519,500	たろー	ALL 7ミス
餓狼伝説スペシャル（タン）	1,660,000	CT	ALL
〃 （キム）	1,614,600	GOM-H	ALL
ぷよぷよ	617,483	ASA	ALLニューバージョン
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,885,400	SYU	ALL
スーパーストII（キャミィ）	937,200	仁	ALL
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

アミューズメントパラダイスWIN
山口県宇部市厚南区西宇部1293 ☎0836-43-0810
12月20日現在 check木寺

豪血寺一族	682,800	N.F.L	1cALLアニー
〃	686,900	うっかりはちべえ2号	1c 8人目バッファロー
餓狼伝説スペシャル	1,059,500	早めにピンポイント	1cALLキム
〃	1,176,200	たたけ!たたけ!	1cALLジョー
〃	807,300	アルシンドになっちゃうよ	1cALLタッグ
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	871,500	すごごごゴォー	1cALL
スーパーストII（キャミィ）	1,214,600	おいちいでちゅパク/	1cALL
ソニックヘッジホッグ（レイ）	892	たーいやさんが転んだ/	1c S+7

アメニティースペース　オズ
山口県小野田市西高泊664-3 ☎0836-84-5147
12月18日現在 check永松

バーチャファイター（パイ）	4′16″74	横島スネ夫	ALL
J・Jスォーカーズ	599,780	K.K.K.	1c ALL
上海III	100,500	GAN	1c ALL
ゾンビキャッスル	126	HOR	1c ALL
野球格闘リーグマン	321,260	吉田慎22才	1c ラストステージグリーン
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックヘッジホッグ（レイ）			

ビッグウェーブ
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西 ☎0888-43-2530
12月20日現在 check片岡義博

餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	1,939,400	NSX-R	ALL P×26
〃 （ギース・ハワード）	1,816,300	スト㊙GUY	ALL P×?
〃 （ダック・キング）	1,812,900	よっしい	ALL P×24
ぷよぷよ（ふつうスタート）	1,355,561	LAOS-長田仙人	ALL 725ぷよ
スーパーストリートファイターII(バルログ)	1,157,200	夜鳥 UDF	ALL P×?
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックヘッジホッグ(レイ)			

チャレンジ　バンバン
愛媛県松山市道後橘又4-29 ☎0899-24-5583
12月15日現在 check玉井昭成

BATSUGUN (TYPE B)	4,327,650	わいわい	ALL
〃 (TYPE C)	4,655,470	JOJO	ALL
ぐっすんおよよ(変態モード)	4,786,000	MASA!	ALL
豪血寺一族（お種）	1,600,900	FAD-YUY	ALL
〃 （キース）	1,265,600	わいわい	ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,870,000	高校中退した男	ALL P×18
スーパーストII（キャミィ）	1,647,000	IREEN	ALL P×?
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

PR

★冬休みにはお年玉もらったかい!? Let's Go GASEN!!! pat the button!!（ビッグウェーブ）
●ハイスコアラー常時募集中!!（ゲームピアチャンス国分店）

■93年は大変お世話になりました。来年もよろしくお願いします。（オレンジハットとなみ、オキモト、NOKEYMERなど）
▲ハイスコアページのために奮戦中。応援お願いいたします。(担当)

2月は次の3タイトルが課題

- ●バツグン（Bタイプ）
- ●雷電II
- ●餓狼伝説スペシャル（キム）

メ切は 2/20

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053　12月20日現在　check佐伯英明

クイズココロジー2	6面	㋔じゃる君	
野球格闘リーグマン	307,690	UNG	ALL(連)グリーン
リッヂレーサー（T.T.）	3′28″674	ミサイル・シューマッハ	A.T.　BL1′09″489
おいしいパズルはいりませんか	323,900	DAN	ALL
シュマイザーロボ（F.RATE）	560	PEN	1cワルキュリア(連)
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）	1,815	㋔サルさん	ALL

ホワイトハウス箱崎店

福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル　☎092-641-9415　12月20日現在　check春口

ミラクルアドベンチャー	593,000	WGFC-もつなべ	ALL
豪血寺一族	726,700	えじまくん	大山ALL
スーパーストリートファイターII（ダルシム）	1,547,300	祝　カレー屋復活J.O	ALL
パイプドリーム（Aコース）	3,904,760	WGFC-YRR	ALL
ガンダム（グフ）	545,600	KRC-NO43	ALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミイ）			
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1-6-1　☎092-524-6557　12月20日現在　check森　浩輔

BATSUGUN	4,384,330	カッファン	1cALL　1ミス
スラムダンク	237	Y.I	1cALL
パーフェクトソルジャー	729,300	NBF	ブシドー1cALL
〃	725,300	TAMA	アラビアンムーン1cALL
ミラクルアドベンチャー	679,700	YOS	1cALL
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）	1,275,200	NBF	1cALL
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895　12月20日現在　check中村哲也

スーパーストリートファイターII	1,491,600	1PHA-TKO	ALLケン
餓狼伝説スペシャル	1,242,100	1PHA-TKO	ALLギース
ぐっすんおよよ	552,150	1PHA-KN	S—15
ニューマンアスレチックス	10″01	1PHA-KN	ALLターボダッシュ
パーフェクトソルジャー	只今スコア申請ナシ		
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	スコア申請ナシ		
スーパーストII（キャミィ）	852,200	Mr-JOKER	ALLキャミィ
ソニックザヘッジホッグ（レイ）			

ゲームピアチャンス国分店

国分市中央三丁目12番37号　☎0995-47-3457　12月20日現在　check佐藤徹男

スーパーストリートファイターII	1,056,500	S³NO.2	E　本田1cALL
〃	1,104,600	S³NO.4　BOB	DJ1cALL
餓狼伝説スペシャル	1,043,000	XYZ	ギース1cALL
豪血寺一族	632,800	S³NO.1	キース1cALL
バイオレントストーム	1,801,300	GNR-AGC	BORIS5面
餓狼伝説スペシャル（不知火舞）			
スーパーストII（キャミィ）	1,435,300	S³NO.1	1cALL
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（レイ）			

ホームユースビデオゲーム・リリース・スケジュール

発売日/タイトル/メーカー/価格（円）/メディア容量

SFC・FC・GB

2/10	ウルフェンシュタイン3D	イマジニア	9,800	8M
18	ダービースタリオンII	アスキー	12,800	12M
	あさめしまえにゃんこ	ザムス	8,800	8M
25	ファーストクイーン	カルチャーブレーン	9,800	8M
	キーパー	データム・ポリスター	7,200	4M
	大航海時代II	光栄	11,800	16M
26	いただきストリート2	エニックス	9,800	12M
下旬	あらいぐまラスカル	メサイヤ	未	未
2月	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	4,500	GB
	スーパー本命GI制覇	日本物産	9,800	12M
	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	9,800	12M
	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	9,800	16M
	すごいへべれけ	サンソフト	8,900	8M
	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9,800	16M
	SDガンダムGX	バンダイ	9,800	8M
3/25	スペースインベーダー	タイトー	4,980	未
下旬	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	未	未
3月	スーパー人生ゲーム	タカラ	9,800	12M
	G2ジェノサイド	ケムコ	9,800	16M
4月下旬	パチスロ3	ココナッツジャパン	未定	FC
4月	メタモルキッドぐーみん	BPS	未	未
94年	フェーダ	やのまん	未	16M
	スーパーゼロヨンチャンプ	メディアリング	未	未
未定	ダービージョッキー	アスミック	未	未
	ダークキングダム	日本テレネット	未	12M
	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	8,800	8M
	ザ・ブルークリスタルロッド	ナムコ	未	16M
	スーパーナグザットオープン	ナグザット	未	未
	ドラゴンクエストVI	エニックス	未	未

MEGA-DRIVE

2/10	デビスカップ	テンゲン	7,800	カートリッジ
18	エアーマネジメントII	光栄	12,800	カートリッジ
	真・女神転生	シスム	7,800	M-CD
25	信長の野望覇王伝	光栄	12,800	カートリッジ
2月	F1サーカスCD	日本物産	8,800	M-CD
	T2ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8,800	カートリッジ
3/18	バンパイアキラー	コナミ	7,800	カートリッジ
3月	ベア・ナックルIII	セガ	未	カートリッジ
	V.R.	セガ	未	カートリッジ
	モンスターワールドIV	セガ	未	カートリッジ
	ワイアラエの奇蹟	セガ	8,800	カートリッジ
	ロードス島戦記	セガ	未	カートリッジ
	ソニック・ザ・ヘッホッグ	セガ	未	カートリッジ
	AX101	セガ	未	M-CD
94年	ぽっぷるメイル	セガ	未	M-CD
	アウトランナーズ	セガ	未	カートリッジ
	ヴィ・ファイヴ	テンゲン	未	カートリッジ
未定	沈黙の艦隊	セガ	未	カートリッジ
	超人スパーク	セガ	未	カートリッジ
	シャイニング・ローグ	セガ	未	カートリッジ
	夢幻の如く	セガ	未	M-CD
	バーニングフィスト	セガ	未	M-CD
	スーパーブランディッシュ	セガ	未	M-CD
	シャドウラン	セガ	未	M-CD
	スーパー大戦略SCD	セガ	未	M-CD
	うる星やつら	ゲームアーツ	未	M-CD
	ルナ2	ゲームアーツ	未	M-CD
	マッドストーカー	工画堂スタジオ	未	カートリッジ
	ラングリッサー2	メサイヤ	未	カートリッジ

PC-ENGINE

2/10	スターブレイカー	レイ・フォース	8,800	SCD
18	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	7,800	SCD
25	パラディオン	パック・イン・ビデオ	8,800	SCD
26	ゴジラ爆闘烈伝	東宝	8,200	SCD
2月	チキチキボーイズ	NECアベニュー	4,800	SCD
	モンスターメーカー	NECアベニュー	7,800	SCD
	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7,800	SCD
3/12	餓狼伝説2	ハドソン	6,900	アーケードカード専用
25	FRAY CD	マイクロキャビン	6,800	SCD
	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	7,800	SCD
26	龍虎の拳	ハドソン	6,900	アーケードカード専用
3月	パワーゴルフ2	ハドソン	未	SCD
	ブランディッシュ	NEC・HE	未	SCD
	魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	未	SCD
	ストライダー飛竜	NECアベニュー	6,000	アーケードカード専用
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8,800	SCD
	アトラス	アートディンク	未	SCD
	初恋物語	徳間書店インターメディア	未	SCD
94年	超兄貴2	メサイヤ	未	SCD
	女神天国	NEC・HE	未	SCD
	パチ夫くん3	ココナッツジャパン	未	SCD
未定	アンジェラス2	アスミック	未	SCD
	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	未	SCD
	ぷよぷよCD	NECアベニュー	未	SCD
	卒業写真/美姫	ココナッツジャパン	未	SCD
	誕生～デビュー～	NECアベニュー	未	SCD
	ときめきメモリアル	コナミ	未	SCD
	ぽっぷるメイル	NEC・HE	未	SCD
	スタートリングオデッセイII	レイ・フォース	未	SCD



▼RPG/ロールプレイングゲーム▼SLG/シミュレーションゲーム▼STG/シューティングゲーム▼ACG/アクションゲーム▼SPG/スポーツゲーム▼ADG/アドベンチャーゲーム▼PZG/レースゲーム▼A-RPG/アクションロールプレイングゲーム▼DCG/デジタルコミック▼ETCその他▼価格欄は特に表示のないものは税別★1つが満足度25%を表します。

SFC/FC/PC/NEO·GEO/MD/LAC/GB/GG/etc.

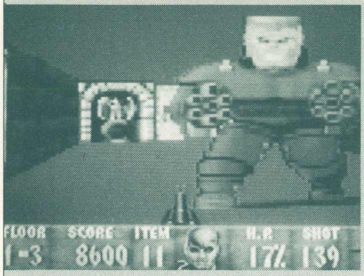
エリア1-1～1-3のマップ公開

イマジニア

ウルフェンシュタイン3D SFC

★★★★★★

94年2月10日／9,800円／8M／ACG／パスワードコンティニュー



海外のパソコンゲームで大ヒットしたこのウルフェンシュタイン3D。

SFCのできは良く、プレイヤーの動く速さといい、リアルタイムで動く敵の数々など、SFCのものではないようだ。

今月は、ウルフェンシュタイン3Dの全6エリアのうちの1エリアの3ステージ分のマップを掲載するとともに、基本的な動き方や攻撃の仕方を紹介。

ダンジョンの中は、恐怖の世界が広がっている。

ウルフェンシュタインの災厄

ダンジョン内には死霊と化した兵が潜み、地上からの侵入者を待ちかまえている。

潜入地点から数階は、比較的に死霊の数、攻撃力とも少ないようだ。

基本的な動き方&攻撃の仕方

とにかくヒット&アウェイが有効的手段。

先に進むためにはどうしてもしなければならないのが、扉を開けること。

おもむろに扉に近づき、扉を開ける。この瞬間というのは、何が起こるかわからないのでドキドキするものだ。

たいていの場合は、扉を開けると"ストップ"という声が聞こえ、敵が自分めがけて突っ込んでくる。

1エリアは、敵のランクが低いので、突っ込んでくるのはほとんどガードソルジャーだ。

ガードソルジャーのように弱い敵だと、多くても2、3発で撃ち殺せるが先のエリアやボスは何発も撃ち込まないといけない。

そこで使えるのが、ヒット&アウェイ戦法だ。

例として1エリアのボス戦の戦い方を教えよう。

まずは、扉を開けるといきなり登場するのがボス(エリア1−3)。とりあえずは、視点はボスに向けたまま、バックしつつ銃を撃つ。多少撃たれるが気にすることはないだろう。

そして、てごろなところを折れ曲がり、ボスを待つ。ゲームはリアルタイムで進行しているため、ボスは勝手に近づいてくる。

そして、ボスが見えた瞬間に撃ち、また逃げる。1エリアのボス戦では、四角いエリア構成になっているので、常に逃げたときは先の折れ曲がるとこまでいったほうがすぐに逃げられてよい。

ポイントを抑えると、ボスにあったらバックしつつ撃つ。曲がり角を見つけ、曲がったところで待つ(できればその次の曲がり角の近く)。体力回復アイテムの近くで戦う(もちろん、やられたときにすぐ回復できるから)。途中で玉の無駄撃ちは極力さける。

これぐらい気をつけておけば、かなり楽な展開になる。例はボスとしてだが、ザコキャラにも同じことがいえる。

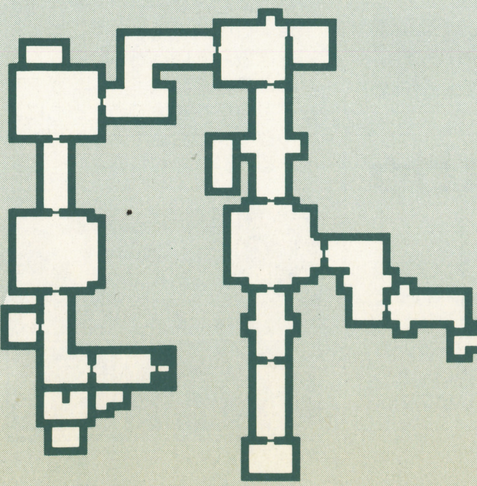
マップ大公開

ここに、戦いの参考にしてもらうためにエリア1−1～1−3までのマップを載せておく。

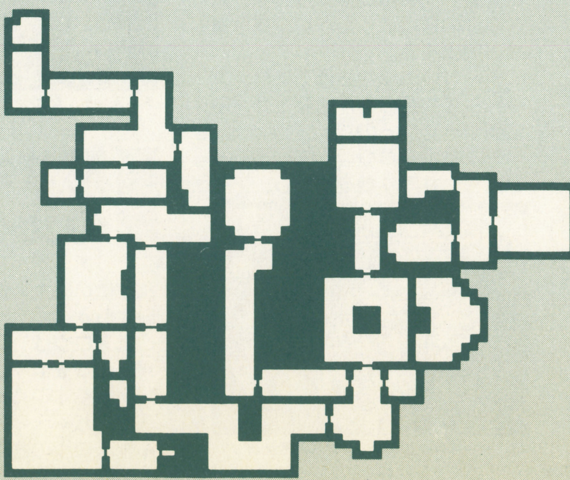
エリア1としてはすべてのマップ。ただし、敵の配置やアイテムのある場所はあえて書いていないので、プレイしたさいに書き込むのもいいだろう。

まだまだ、最初のエリアなのでこのマップさえ見てもらえば、かなり楽に進めるはずだ。

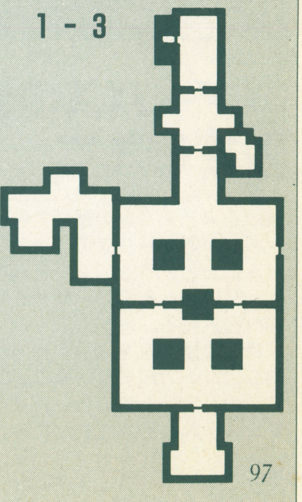
1-1



1-2



1-3



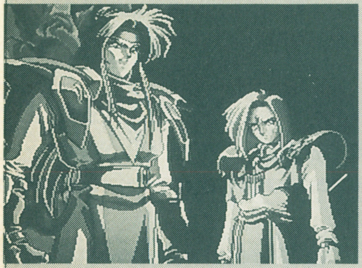
敵将オストラコンとの初対決!!

NECホームエレクトロニクス

エメラルドドラゴン

PC ★★★★ ★★★★

発売中/7,800円/SCD-ROM/RPG/バックアップメモリ



アトルシャンたちの前から姿を消したバギンの後を追って旅をする一行。スローシュの洞窟でバギンの手紙を発見し、バギンがナナイの村に向かったことがわかった。

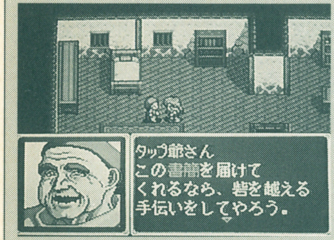
ナナイの村に行くには、とりあえずアーパスの砦を通らねばならない。その方法を見つけるためキルデールの町へいったん戻る。

キルデールの町

酒場にいってみると、酔っぱらいからタップ爺さんがアトルシャンたちを探していたという話が聞ける。

タップ爺さんのところにいくと、フウォーウィーの町の酒場にいるホスロウに書簡を渡してくれればアーパスの砦を抜ける手伝いをしてくれるという。

もちろんOKだが、この話を聞くにはあるアイテムが必要。町の人の話では、タップ爺さんはブドウ酒が大好きという。



砦が越えられるなら何でもやります

アーパスの砦を越えて

タップ爺さんにアーパスの砦を抜けるアイテムを用意してもらったら、早速アーパスの砦へ。

入り口付近でそのアイテムを使うか聞いてくるので、使って砦の中へ侵入する。

ここでは、砦を通過するのが目的なのでそのまま反対側の出口へ急ごう。出口をでるといきなり呼び止められ合言葉を聞かれる。当然知らないので戦闘になってしまうが、ここはまだ楽勝だろう。



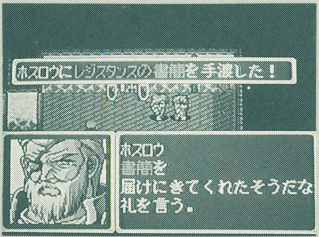
装備しないと入れない

ホスロウ登場

フウォーウィーの町はアーパスの砦のすぐ南にある。

酒場にいってバーテンと話す。こちらの対応の仕方によって、奥にいるホスロウと会うことができる。何度かためしてみよう。

ホスロウに会い書簡を渡す。バギンについて聞いてみるがわからないといわれる。



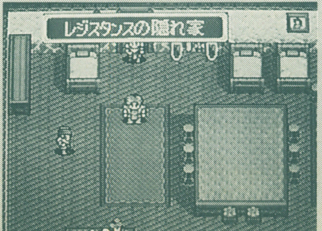
とりあえず書簡をわたそう

ダードワの酋長救出作戦

ホスロウと話しをしている最中にいかつい男が飛び込んできて、レジスタンス狩りに魔物が来ると伝える。アトルシャンたちは、ホスロウの指示にしたがい、抜け道から脱出する。

ダードワの森を抜けるには、ダードワの酋長の力が必要だが、敵に捕まっているのだ。

そこでホスロウは、アトルシャンたちに共同作戦を提案し、アトルシャンたちも賛成する。



抜け道を抜けるとレジスタンスのアジト

ダードワの酋長救出のため、敵前線司令部へ乗り込め!!!

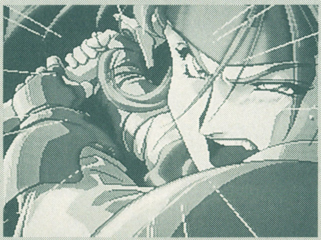
オストラコン覚悟!

前線司令部は町の北西にある。入る前に、ハスラムとファルナの言い合いがあり、これがまた結構おもしろい。そんな2人をよそにタムリンは先に進もうとする。

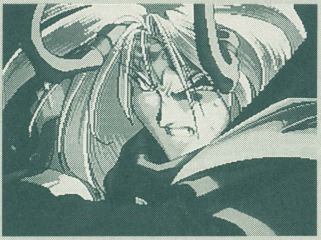
内部は一本道なので、突っ込むだけ。奥にいって赤い絨毯のひいてあるところがきたら、そこでセーブをしよう。次の扉に入るといきなりビジュアルシーンになるからだ。

このビジュアルシーンで、アトルシャンはオストラコンに一撃を加えるが、魔道鬼エルムがわってはいり、オストラコンを逃がしてしまった。

悔しいが目的はダードアの酋長を救出することなので、そのままエルムと対決。見事打ち倒せば、ダードアの酋長を救出できる。



オストラコン、覚悟!!



き、きさま、なにやつ!?

再びホスロウの元へ

とりあえず、レジスタンスの隠れ家にいるホスロウの元へ行ってみよう。

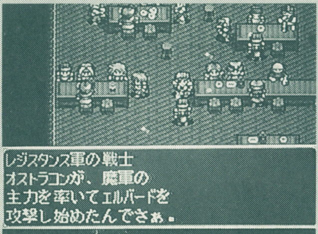
ホスロウは、アトルシャンたちがエルムを倒すと思っていなかったらしくすごく機嫌がいいので、酒場でパーティーを開く。もちろんホスロウのおごり。

事態急変、エルバードに魔軍出現

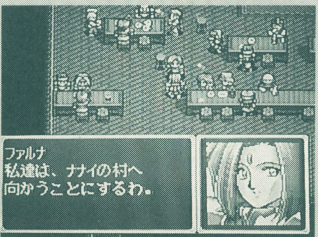
勝利を喜ぶのもつかの間、レジスタンス軍兵士がかけ込んできて、オストラコンが魔軍の主力を率いエルバードに攻撃を始めたという。おまけにザーマの砦も時間の問題とか。

激怒するハスラムは単身エルバードへホスロウの部下の手引きで戻っていく。

アトルシャンたちは、エルバードへは戻らずナナイの村を目指す。でかけに、ホスロウから手紙を受け取る。



うれしいパーティーのはずが……

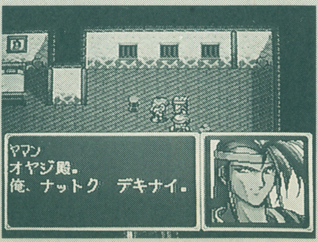


アトルシャンらはナナイの村を目指す

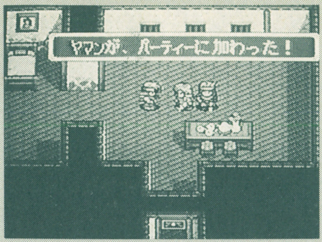
新たな仲間ヤマン登場

フウォーウィーの町の南東を道沿いに進むとダードワの村がある。

ホスロウの手紙を酋長に渡すが戒律は破れないと断られる。しかしここで酋長の息子ヤマンがでてきて、自ら村を捨てるとともにアトルシャンたちをナナイの村に案内するといってくれる。



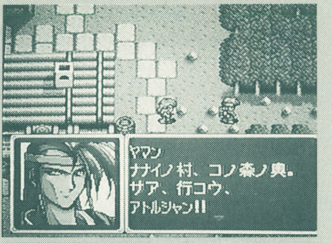
ダードアを捨てることにしたヤマン

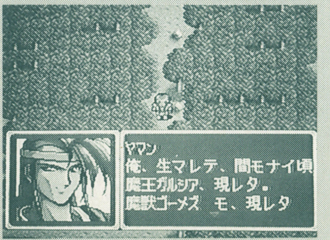


ヤマンがパーティーに加わる

ダードワの森

ヤマンがダードワの森の封印を解き、ナナイの村への道がひらける。森は迷路だが、分かれ道などでヤマンからの指示がでるので安心してよい。
ナナイの村に近づくと、ナナイの村が禁断の地とよばれるようになったワケをヤマンが話しだす。





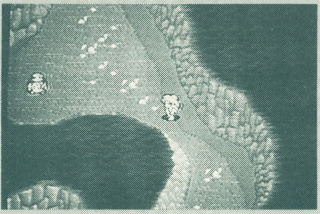
ヤマンから重要な話が聞ける

ナナイの村

老人が一人でゴーメズの巣へ向かったという。きっとバギンに違いない。急いで後を追ってゴーメズの巣へ突入。場所は村の南だ。

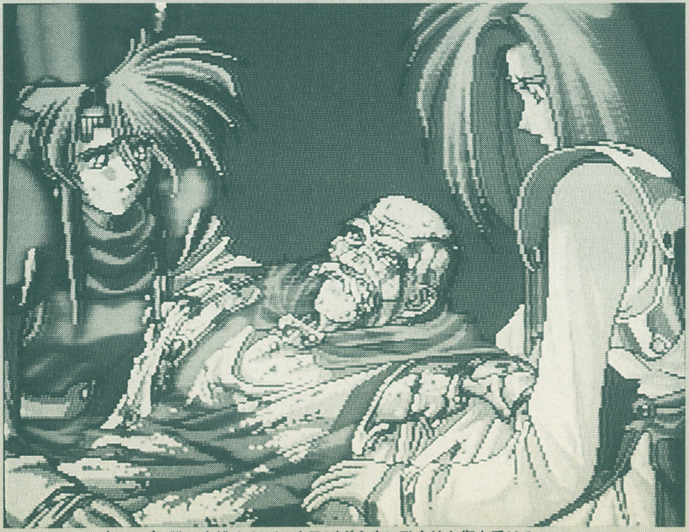
決戦!ゴーメズの巣

巣を入って少し進むと変な生物(ゴーメズ)がいて、近寄ると逃げていく。逃げた後には白骨が残っているが、いけにえにされた人のものらしい。
ゴーメズの後を追って行くのだが、床に緑の毒液をまきちらしていくので、避けつつ追う。
しかし、ある地点で壁を壊して逃げたので、別のルートで再度後を追ってみることにする。
そこで、アトルシャンたちは信じられない光景を目の当たりにする。



バギン死す!!

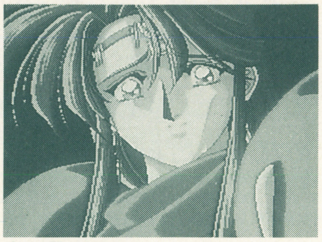
ここはすべてビジュアルシーンで構成されている。このビジュアルシーンでは、ファルナの本当の父が誰なのかわかる。
だがそんなことはどうでもよいこと。バギンを殺したにっくきゴーメズの息の根を止めろ!!


バギンは一人ゴーメズに戦いを挑んだが、力及ばず全身に致命的な傷を受ける

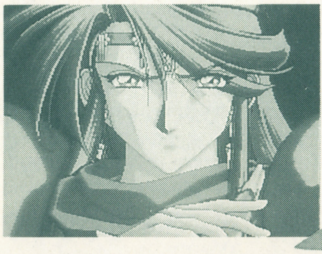
今月の明広ワールド

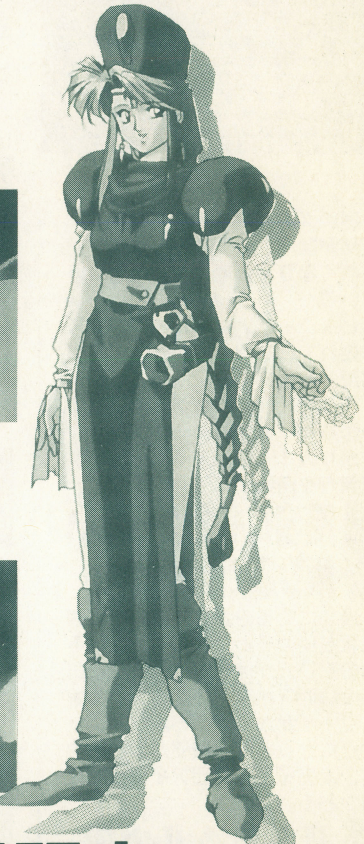
前回のアトルシャンに続き、今回登場するのは、エメラルドドラゴンのヒロイン・タムリンだ。
ゲームのヒロインということで木村明広氏のコメントがすごく楽しみである。
さて次回は、敵将オストラコンに出演してもらうぞ。

タムリン



身 長:162cm
体 重:48kg
年 齢:18歳
出身地:不詳



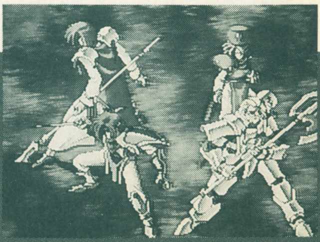


木村明広談

タムリンはかわいい! 守ってあげたくなる女の子だね。まあ、だからアトルシャン君も、わざわざドラグリアから呪いの危険もかえり見ず来たわけだ。
昔はわがまま女と言われた彼女も、今回はとっても気のきく好かれる娘になってて、うれしいことです。
ところで、幼なじみ同士の恋って、案外うまくいかないもんですよね? なんか兄弟みたい感じになっちゃってね。彼女たちはどうなんでしょうかね。ね?

次回予告

単身エルバードに戻ったハスラムのことが心配。そこで次回は、エルバードを目指すとこから、いけるとこまでやる予定だ。敵将オストラコンも再度登場。

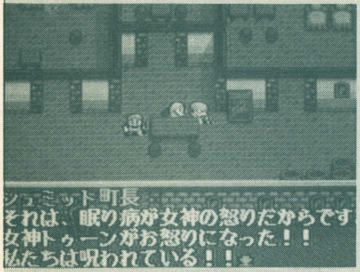


第4章　伝説・湖の邪神　　日本ファルコム

風の伝説ザナドゥ　PC

★★★★
★★★★

94年2月18日／7,800円／SCD－ROM／ARPG／バックアップメモリ



邪龍ダルダンディスが復活し、王都が制圧されたことで魔法が使えなくなり、各地に被害が出始めている。

ピュラーはアリオスをギムノスに連れて行きたいのだが、王都の状況も心配である。

そこで、リュコスが王都の様子を探りに一人で向かう。

残りの4人は、アイマ地区の状況調査を開始する。

医者にもわからない眠り病とは？

最初にくるのがコテの町。早速情報を集めると、ここでは正体不明の眠り病がはやっているらしい。

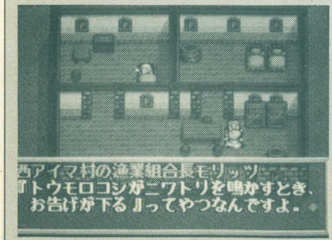
今は西アイマ村のモリッツの娘ミリーがかかっている。

とにかくもっと情報がほしいので、東アイマ村、西アイマ村へと向かおう。

老神女ヘルガの謎の言葉

西アイマ村でヘルガが謎の言葉をいったまま閉じ込もってしまった。はっきりいってこの言葉の意味が理解できなければ、ここでゲームの進行が止まる恐れがあるのでヒントを教えよう。

まずはヘルガのいる小屋を見つける。小屋の外には近よると逃げるにわとりがいる。このにわとりがキーポイント。

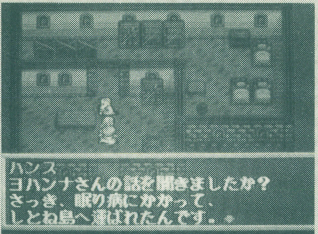


この妙な言葉の意味は……

眠り病 第2の犠牲者

ミリーは治ったのだが、今度は東アイマ村のヨハンナが犠牲に。しかも弟のカールに無断で、儀式のためしとね島に運ばれてしまう。

早くこのことをカールに伝えなければ。

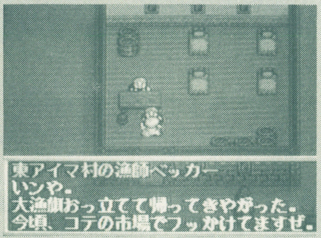


眠り病第2の犠牲者はヨハンナ

カールを探して行ったり来たり

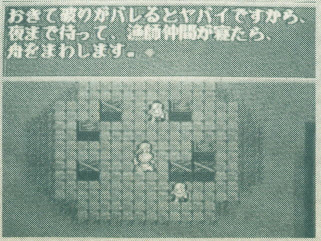
カールは漁師なので、コテの町の魚屋バオムに心当たりがないか聞いてみると、漁師小屋に行くことを薦められる。

小屋に入ってカールのことを聞いてみると、コテに向かったというのだ。どうやら行き違いになったらしい。



再度コテの町に戻ってみると、市場でコテを発見。ヨハンナのことを伝えると、カールがアリオスに姉さんを取り返すのを手伝ってほしいと頼んでくる。

そして2人は、夜決行するが、姉さんはいないは、助けに行くのを見られているはで、戻ってきたら疫病神あつかいされる。とほほ。



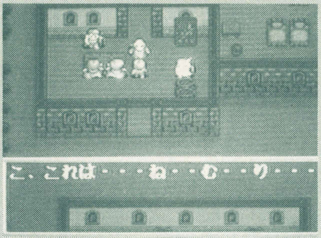
眠り病の治療法を発見､しかし…

東アイマ村の医者ミュラーが眠り病の治療法がわかりみんなに発表しようとしたとき、異変は起こった。

妙な臭いがミュラーを襲い、ミュラーは倒れてしまう。どうやら眠り病にかかったみたいだ。

ここで、アルゴスが入り口付近になにかいるのに気づき、それを察したダイモスが剣を一線。

アリオスたちは、見えないモンスターを相手にしているのだ。



眠る前に治療法を教えてくれ

モンスター生け捕り作戦

見えないモンスターを捕まえるにはいくつかの条件が必要。

まずは見えないモンスターの正体がわかっていること。そして、見えないモンスターを見えるようにするゼーレの香炉があれば、生け捕り作戦を実行できる。

作戦を実行するには、同じところをいったり、きたりと疲れる。



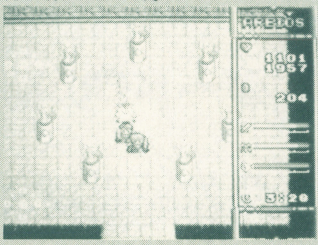
これで見えるようになるぞ

トゥーンの神殿へ

最初はどこにあるかも、どうやっていくかもわからない。

知っているのはただ一人、老神女ヘルガのみ。彼女を説得できたら、彼女自身が神殿にいくための手伝いをお願いされる。

ここはちょっと頭を使ったスイッチ押しのパズルが用意されている。すべて押すと、ヘルガは北の方に飛んでいく。

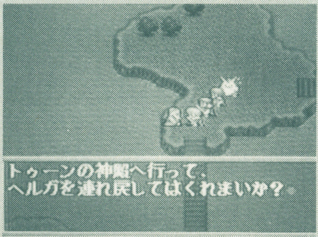


単純そうにみえるスイッチだが

どうしようかと迷っているアリオスたちに、いままでアリオスのことをじゃま扱いしてたヒューゴがヘルガを助けてくれと頼んでくる。そのために、神殿へ行く方法を調べてくれる。

しかし、結局いけるのは神女と眠り病にかかったもののみ。

さて、どうやって行こうか。

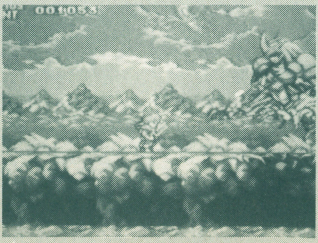


ヒューゴのお願い

女神トゥーンを倒せ

どうにか神殿にたどりついたアリオス一行。中には、仕掛けがあったり、ヘルガがいたりする。

4章までくると、さすがに敵も強い。しかし、トゥーンについては必勝法を発見。これさえ知っていば、トゥーン戦でプロテアを使わなくてすむ。



写真のポイントで剣を振り続けるとノーダメージでボスを倒せる

惑星メスリスから冒険は始まる

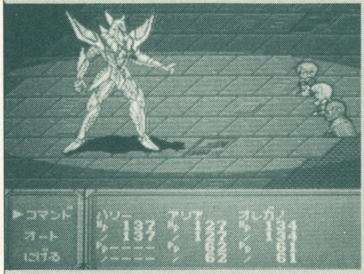
レイ・フォース

スターブレイカー

PC

★★★★
★★★

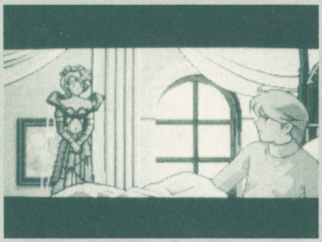
94年2月10日／8,800円／SCD-ROM／RPG／バックアップメモリ



PC参入第1弾であったスタートリング・オデッセイも、在庫がないほどの盛況ぶりをみせているレイ・フォースから、今度は本格派のSF—RPG「スターブレイカー」が発売される。
スタートリング・オデッセイとは、一味違う感じになっており、またなにかやってくれそうな気がする。
SCDならではの、パワフルなサウンド、主人公ハリーに人気大爆発の声優関俊彦をはじめとした人気声優人を採用。
RPGのレイ・フォースになるかどうかは、2作目のこのスターブレイカーにかかっている。

王女アリアとの出会い

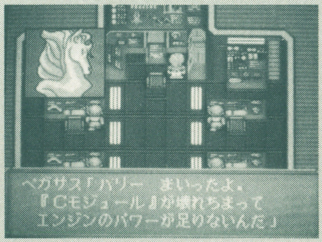
ペガサスのテスト飛行中、ワープ走行に入ってまもなく事故がおこり、機体はイレギュラーバウンドし、別次元に飛ばされた。
そこで攻撃をうけ、地球に似た星メナリス星に不時着した。
ハリーが気がついたのは見知らぬ部屋のベットの中。ここで、ゲームのヒロイン・アリアと出会うことになる。



アリアとの運命の出会い

愛機ペガサスを修理しよう

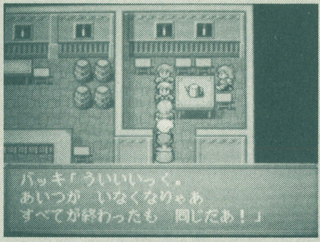
スターブレイカーの最初のイベントが、愛機ペガサスを修理するための、部品探しから。
壊れた箇所の部品は、敵対するドラン帝国軍が持っているので、奪い取りに行く。
しかも、仲間が戦っているのに自分は見ているだけというのが気に入らないアリア、そしてオレガノと3人で部品探しの旅が始まる。



足りない部品は現地調達

バッキなるものを探す

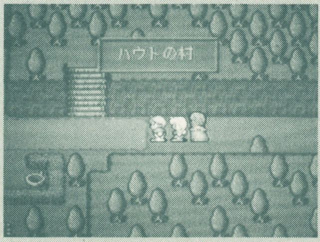
城下町にいるエスパー爺さんからバッキという男を探せといわれビーズのオルゴールをもらう。
バッキは南にあるソレイドの町にいるが、酒が入りすぎて人の話を聞いてくれない。
バッキの酒の原因は、女房に逃げられてからひどくなったようなので、今度は奥さんを探すことになってしまった。
奥さんは、この町の北西にあるハウトの町にいるらしい。



最初はよっているので話にならない

思い出のオルゴール

バッキの奥さんは部屋にとじこもったきり。昔をなつかしみたいのだが、自分のもっているオルゴールは壊れてしまっている。
そこで主人公がオルゴールを鳴らす、奥さんは何かにひきつけられるように表に飛び出していく。



ハウトの村に奥さんはいるぞ

エネルギー発信システムを破壊

バッキのところにいくと、奥さんが帰ってきたことでハリーに感謝する。
そして、ドランの基地に行くのならダゼル鉱山にあるエネルギー発信システムを破壊しなければならないことを告げ、破壊に必要なダイナマイトをくれる。
ダゼル鉱山は町の西にある。鉱山内は、ほぼ一本道なので迷わずエネルギー発信システムのところまでいける。
ダゼルの鉱山には、レーザーライフルという強力な武器がある。

ダークネイル基地

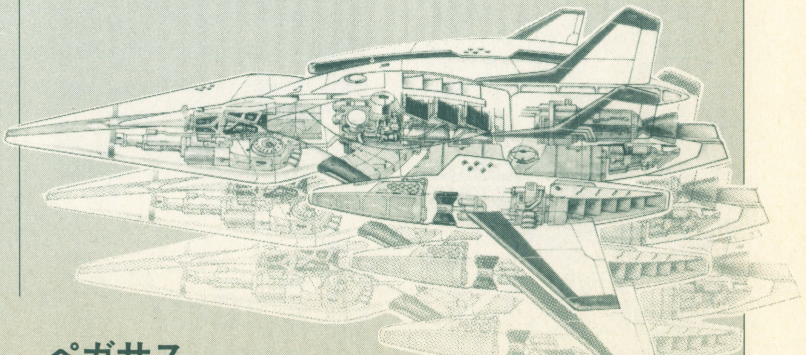
エネルギー発信システムを破壊したことで、ハウトの村の北にあるセルトの洞窟に入れる。
この洞窟を抜けると、ドラン帝国の前線基地ダークネイル基地がある。
5階だての基地で、一方通行のところがあったりする。
最上階で目的のCモジュールを手にいれるのもつかのま、出口を敵に塞がれてしまう。

指令官ゼッカー登場

出口を塞いでいるのが、ダークネイル基地指令官ゼッカーだ。
最初のボスなのに、強い、本当に強い。全体攻撃のメガバーストを使うし、単体攻撃も強い。
とにかく主人公は攻撃か技、アリアは徹底した体力回復係、オレガノはファイア、もしくはコールドを使えるだけ使い、後は攻撃にするのがよい。
ゼッカーを倒すと、基地も一緒に爆発する。その爆発の中、妙な戦艦がビーズ城の方に飛んでいく。
案の定、城が攻撃を受け、王様がさらわれた。ハリーたちは王様を助け出すため、修復されたペガサスに乗り込み、広大な宇宙空間へと飛び立った。

ハリー・ストライカー





ペガサス

大酒飲みは誰だ？

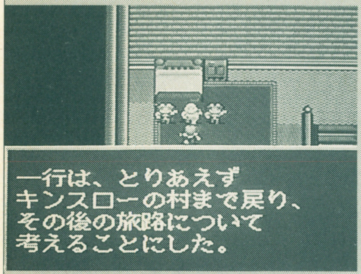
バンプレスト・ザムス

SOUL&SWORD

SFC

★★★★
★★

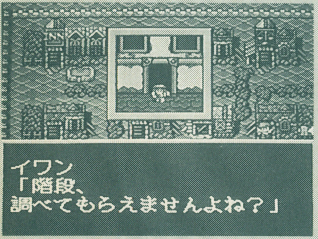
発売中／9,800円／12M／RPG／バッテリーバックアップ



ヘンな収集家のじ～さんの願いごとを聞きつつ、別の冒険に入った主人公たち。
目指すは再びマードック。果たして何が目的なのだろうか？

再びマードックまで行くのだ

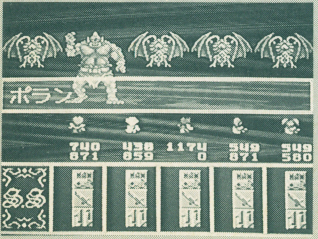
マードックまで戻り、目指すはもちろん〝ミス・マードックコンテスト〟だ。到着した時点で、少し日数があったため、イワンさんの家に立ち寄ることにした。
イワンさんの家とは…そう。先月号でちょっとだけ触れた、降りても降りても地下までたどり着かない階段のある家だ。



調べてみましょうか？

地下室の無限階段

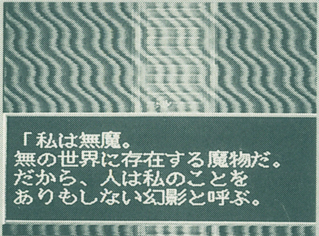
イワンさんの家にやって来た。
早速イワンさんが出迎えてくれて、居間の方まで案内してくれる。
そこでイワンさんが、例の地下室へ続く階段のことについて語り出すので、ここはひとつ、そのアヤしい階段を調べてみることにしようじゃないか。
とりあえず、階段を昇って…おっと！ 階段は地下へ続くほうだった、失礼！ （ちなみに昇っておこうとするとイワンさんのチェックがしっかり入る）



おおっ！ ラスタスクロール！

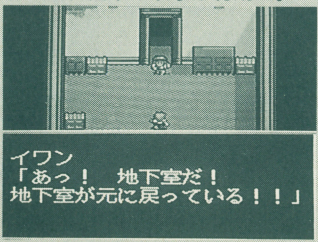
降りても降りても……

ドアを開け、地下室へ続く階段を降りていく。
とても不気味そうな、それでいて淡々と続く階段。どんどん降りては行くものの、いつまでたっても階段が続く。本当に降りても降りて辿り着かないといった感じ。
そのうち、気の短いバルモアが腹を立ててくるが、だからといって引き返すわけにはいかない。



無魔の登場だ！

引き返すと、すぐ背中にドアがあり、結局解決しないままになるわけだ。
とにかく根気強く降りること。
バルモアの怒りが限界に達した時、どこからともなく声が聞こえてくることだろう。
この声の持ち主こそ、無限階段の元凶の無魔である。
ちなみに、無魔を比較的楽に倒すには、雷系の攻撃が有効だ。



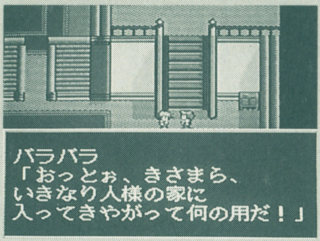
ほ～ら！ きれいさっぱり！

ミス・マードックまで急げ！

なんとか無魔を倒した後、場面は地下室へ。イワンさんがやって来て、お礼に地下室の5つの宝箱の中から1つだけ宝箱をくれる。
5種類の宝箱の中身は、いつ来ても固定されているので、何度かプレイして自分が欲しいアイテムを手に入れるとよい。



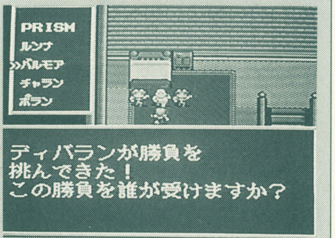
今年はもう終わってしまったのね

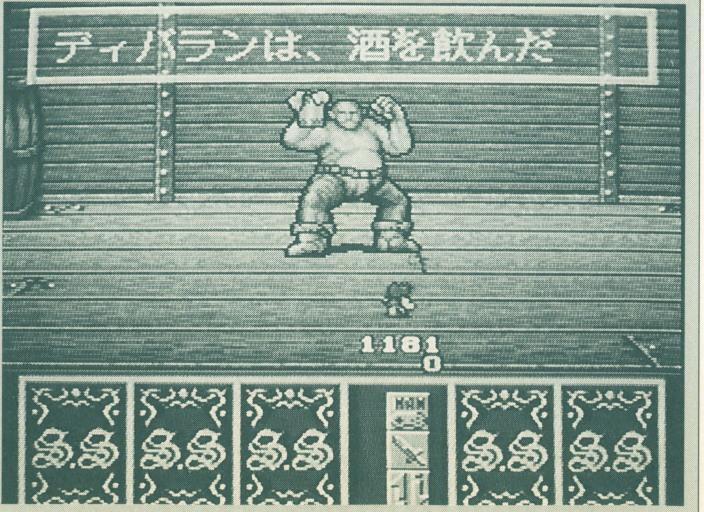


そして、イワンさんの家を出て、ミス・マードックコンテストの会場に急いだが、ここでアクシデント発生！ ミス・マードックコンテストの5月10日をとっくの昔に過ぎていたのである（超マヌ～）。
ちなみに、1年たつと、再びミスコンに参加できるため、ここで他の冒険を優先させておこう（申し訳ないス）。
ということで、約1年後まで、マードックには特に用はなくなったわけだ。

ディバランとの飲みくらべ

マードックを出てキンスローの町まで行くと、エッシュの男から大酒飲みの男がいるという情報が得られる。すぐにディバラン（大酒飲みの張本人）の森へ向かってみることにしよう。
ディバランの森に入り、ディバランの迎えうつ家まで行くと、まずは子分バラバラのお出迎え。親分に会うには、まずバラバラと飲みくらべだ。
誰がバラバラと飲みくらべするのがいいか？ ここでちょっと判断に悩むところだろう。
ここでは主人公を選んでは絶対ダメ。主人公は酒に弱かったのだ。
逆にオススメのキャラはバルモア。はっきり言ってかなり酒に強いキャラだ。
バラバラをベロンベロンにさせた後は、次の子分のバランバランとも競わなければならない。
バランバランをへべれけにした後に、ようやくディバランまでたどり着き、最後の飲みくらべだ！
バルモアが勝つか、ディバランが勝つか？ 答えはもちろん…。





おもしろアイテム発見！

日本テレネット（ウルフチーム）

緋王伝 〜魔物達との誓い〜

SFC ★★★★★★

94年2月11日／11,800円／12M／SLG+RPG／バッテリーバックアップ



今号で緋王伝の隠されたマップや隠れたアイテムについて迫りたかったが、まだ発売前なのでそれらは発売後に紹介し、今回は3面のポイント攻略プラス、名前からは何なのかわからないちょっと変わったアイテムに迫る。

3面目標 武器庫階段

前か左か？

3面に限ったことではないが、ステージが始まったら、まずは全体マップを見てどのように攻めるか、頭の中で描いた方がよい。

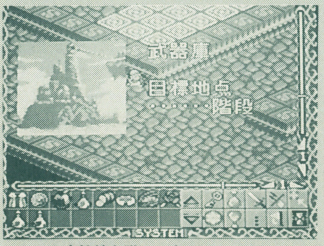
3面でいえば、スタート地点から前か左かどちらを最初に攻めるべきかと悩む。

正解はべつにないのだが、アイテムを取りのがしたくなかったら前にいけばいいし、面クリアさえできればという人は左でOK！

ここで絶対にしてはいけないのが、2部隊（まだ2部隊しかいない）を別々に行動させることだ。

前にいる敵4部隊に1部隊で行くと、全滅すること間違い無し。

ここでは、前に行くことにする。



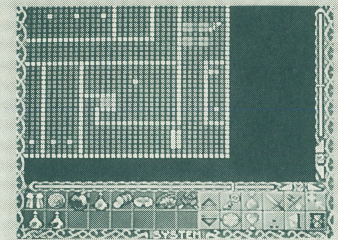
いよいよ本格的な戦いになる

敵4部隊壊滅

2部隊対4部隊では一見勝ち目はなさそうだが、2部隊で望めば大丈夫。

接近攻撃を主体とする主人公やジンビを前に出し、魔法使いに援護をさせた戦いでOK。

倒したら、画面奥に行きスイッチを踏めばいまきた道の右の部屋に入れるようになる。


マップで全体図を把握しよう



第一目標はスタートの北

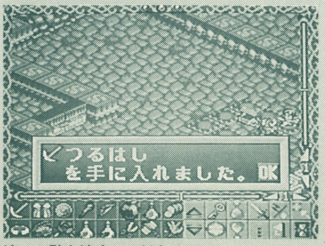
入ったはいいが戻れなくなる!?

次は左。敵が一部隊いるが楽勝だろう。倒すと銅の鍵を落とすのでその先の扉を開く。

そしてその部屋の中にある宝箱を取ろうと近寄ると、今はいってきた扉が閉まる。

でられなくなるが、宝箱の中のアイテムつるはしで壁を壊し、自ら道を開いていく。

ここでの注意点は、宝箱を単独で取りに行かないこと。



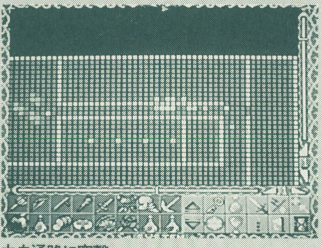
壊せる壁を壊すつるはし

最大の難所中央通路

3面の難所、中央通路は両サイドから槍の罠が飛び出す。

しかも通路が狭いのに、抜けたところには3部隊の敵が待ちかまえている。フォーメーションが悪いとまとめて攻撃をくらうので、気をつけよう。とにかく抜けたところにキャラクターたちが密集しないような戦いを。

彼らを倒せばクリアーといっても過言ではない。あとはつるはしを使って出口までの道を切り開いていくだけだ。


中央通路に突撃

豊富なアイテム

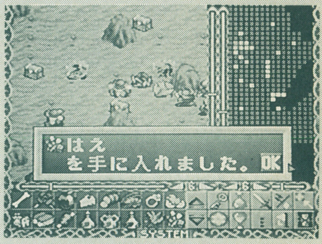
緋王伝では、100数十個のアイテムが登場する。敵が落としていったり、宝箱から手にいれる方法がある。

その中には、いったいなんだというアイテムがあるのだ。そのほんの一部だが名前と使い方、効果などを紹介しておこう。

◆あかいきのこ
毒々しい色とは裏腹に香りはよく、HP上昇効果を持つきのこ。

◆その他のきのこ
きのこはあかだけでなく、みどり、きいろ、あお、しろがありそれぞれ違った効果をもつ。みどりがHP、MPともにアップするお得なきのこ。

◆はえ
うでとか花とか食べれるのでまさかと思いがちだが、さすがに食べ物ではない。特殊装備のアイテムで、ACが1上がりカメレオンの魔法から身を守る。



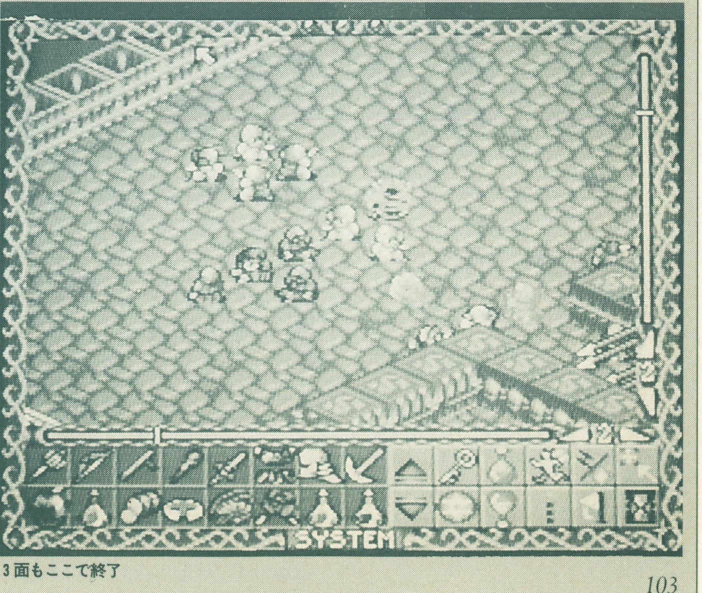
なんではえが……

◆つけものいし
これも特殊装備のアイテムで、その重さ故にトラクタービームの魔法から身を守る。

◆まふうじのいん
使用すると、サイレンスの魔法を解放し、敵の魔法を防げる。

◆うし
これもアイテム？なのだが、どうやって食べるのだろうか。とりあえず通常HP25回復。

◆その他のおもしろアイテム
ざっとみて、めんぼう、こうじへるめっと、なべつかみ、くろいしたぎ、フライパンなどあって、アイテム集めもおもしろい。


3面もここで終了

BPS広報山田氏直伝の攻略法

ビー・ピー・エス

テトリス武闘外伝

★★★★
★★★★

発売中／8,000円／8M／PZG／2P対戦可

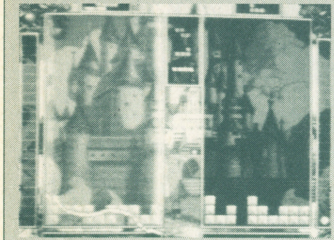


今年も肌寒い季節ですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか？ 桂 歌丸（バスッ）改めBPS広報 山田です。

エキスパートもこれでOK！

さて、今回はゲーム遊編集部より、テトリス武闘外伝エキスパートモードもヘイチャラになるためのキャラ別攻略法を教えて♥とのご要望を賜り、この破壊王橋本真也改め、BPS山田（EASYモード制覇済）が、こんな戦い方をすればエキスパートもヘイチャラのラブラブ♥武闘大作戦と題しまして、8人のキャラの中から、3人のキャラについて戦いのセオリーみたいなものを紹介させていただきますのでヨロピク♥

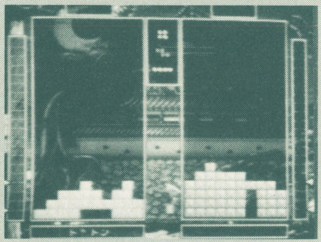
全キャラに共通する武闘外伝の基本についてはバックナンバーを見てね。それでは、Dスタの東海林さんどうぞ…。


シールドのきいている間は安心さ

オオカミオトコでのセオリー

10ライン近いブロックを相手画面に送り込む恐怖の究極奥義「ドトン」を持つ彼は、技の性質上、どうしても死と隣合わせの戦いを強いられることになりがち。それがまた渋くてカッコイイんスけど。

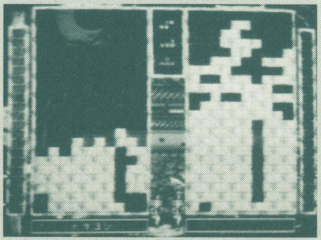
戦いの基本は、なんといってもドトンの連鎖を邪魔するクリスタルを画面に残さないようにすること。画面にクリスタルがなければ、ブロックが奇麗に積み上がってなくても、ドトンで奇麗に整頓&大逆転の大勝利が可能ッス。

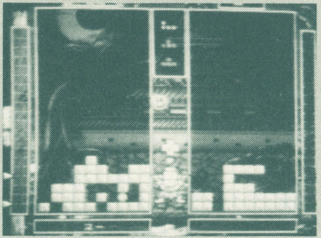

それ〜っ！　ドトンだぁ〜っ!!

でも、ドトンを狙い過ぎての敗北（自爆）はとってもマヌ〜。

ヤバイと思ったら、ドトンを潔く諦め、カット&ナカヨシで命を継ぐ…生と死の狭間を瞬時に見切る侍魂（ドトン使いの私にとって勝敗は一瞬。見切りこそオオカミオトコのすべて）がこのオオカミオトコ使いには必要。

また、ヌーは相手に精神的ダメージを与えるだけでなく、クリスタルの取り合いにも有効な技なので、コレも効率よく使うベシ。


シーソーで2ライン送り込んだ


ヌーをかけたところ

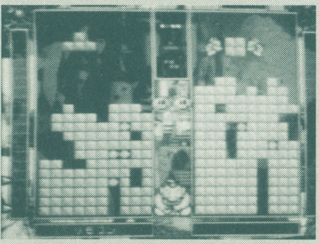
アラジンでのセオリー

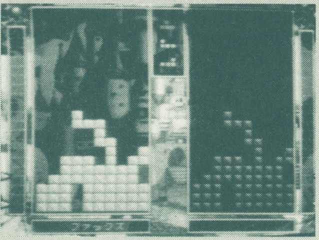
アラジンは、自分の2ラインを相手に送り込むシーソーや相手のブロックを操作してしまうリモコンなど、セコビッチな技を使う嫌がらせ系のキャラ。この技を使いこなすためには、キミのイヤなヤツ度をアップさせないとダメかも。

例えば、居酒屋で他人の靴の中に何気なくイカの塩辛を入れておいたり（ううっ）10円玉をわざと落として50円玉を拾ったり（セコい）、とにかくそんな感じ。技で言うと、自分の画面にブロックを積み上げてからのファックス。


シーソーで2ライン送り込んだ

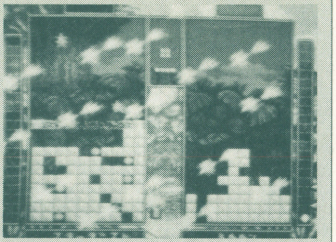
続くシーソーや、リモコンの連射&連続技は、対戦する誰もをムカピーとさせ、友達を無くさせる力を持つ。防御面では、相手からのせり上がりを無効にしてしまうシールドなど、孤独方面に向かう技が充実のラインナップのアラジン。悲しき戦士の友達は、下僕の魔人だけなのだ（シクシク）。


相手のブロックをリモコン操作だ！


自分と同じ積み方にしてしまう

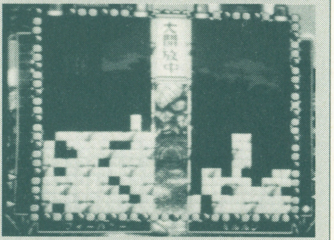
ビットでのセオリー

ビットの技はスターダスト、フィーバー、ギャング、マンボ。名前を聞いただけでも何か妙ちくりん。私なんかの場合、ギャングを愛用している。これは相手画面にあるクリスタルをぜ〜んぶ吸い取る鬼畜技（ひ〜）。


スターダストの画面は見事なもの

戴いちゃったクリスタルは、相手を苦しめる鬼畜技2のマンボのために使うのがヨッシ〜のクッキ〜。しかぁ〜し、最後のトドメにこの技を使うと、相手のラインを揃えてしまうことがある。鬼畜が救いの手にもなり兼ねないのでこれは禁じ手。

最後のトドメは、フィーバーをかけて自爆して戴くのが何だかツ〜な感じでグ〜。


フィーバーで大開放中！

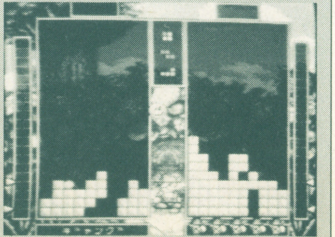
でも基本は大事なのだ

キャラ毎、プレイヤー毎に色々な戦い方のあるテトリス武闘外伝。

でもね、エキスパートモードをクリアするには基本（特にクリスタルブロックの奪い合い）をやりこむしかないみたい。

スペースがないので、今回は袋小路（ゴメン）最後にメーカーから一言。テトリス武闘外伝、面白いから買って遊んでちょ〜だい。

テトリス武闘外伝…やりたくなってきたでしょ〜ん（ではまた）。


ギャングでクリスタルを奪え

REVIEW POINTS

by Y

ゼロウイング

捕えて飛ばして日が暮れて…

発売中／8,000円／8M／STG／コンティニューあり

MD／東亜プラン

シューティングの大御所と言えば、すぐ東亜プランと答える人も多いだろう。

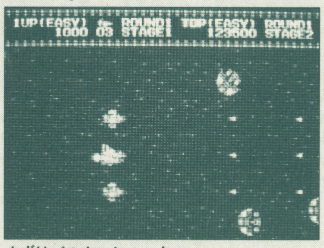
アーケード版で89年に発表され、91年にMDに移植（古いなんて言わないでぇ～）。縦スクロールシューティングのイメージがかなり強いが、このゼロウイングは横スクロール。プリソナービームが当時話題を呼んだゲームだ。

またプレイしてみるか

まだ、MDのユーザーになって間もないMr. Mは、ソフト選びに大いに迷っていた。

毎日のようにGCに通う彼は、家庭用ゲーム機に当初、目もくれていなかった。

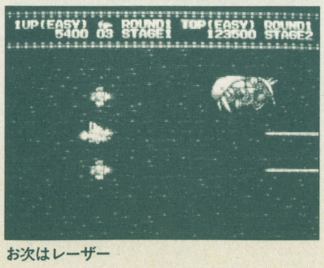
しかし、友人、知人たちが次から次へとMDを購入し、彼らの家でプレイして、今更のように「家庭用ゲーム機も捨てたもんじゃねぇな」と思ったのがそもそものキッカケ。



まずはバルカンショット

比較的アーケードゲームの移植版が多いMDは、GC男のMr. Mが購入するのに絶好のゲーム機だったのである。

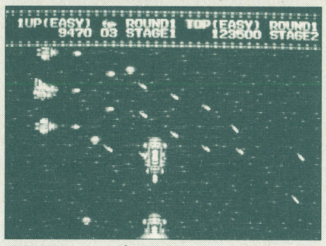
そこで、彼は一番最初にどのソフトを買うか、思案に暮れていた。



お次はレーザー

小一時間が過ぎ、Mr. Mの目に止まったのが「ゼロウイング」だった。

当時GCで自分がハマっていた機種だったことを、すぐ彼は思いだし、即座に購入した。

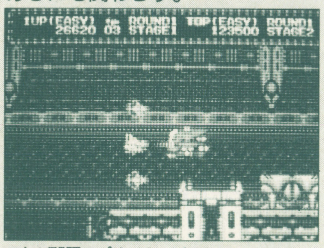


そしてホーミングミサイル

Bボタンは何だ？

帰宅した彼は、食事もそこそこにMDにカートリッジをさして電源を入れた。そして、何となくゲームを始めてしまったのだ。取扱い説明書も見ずに…。

ここでMr. Mは愕然とした。システムはおろか、自機の操作方法まですっかり忘れていたのである。自分がかつて燃えていたゲームであるにも関わらず。

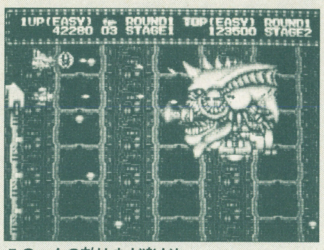


これが問題のプリソナービーム

まず、パッドで自機を8方向に移動させるのは別に問題なかった。

続いて、Aボタンでショットというのもノープロブレムだった。

問題は、Bボタンである。Mr. Mはどうしても、このボタンの使用法を思い出せなかった（後で聞いた話だと、彼はこのボタンで4日ほど眠れぬ夜を過ごしたそうだ）。



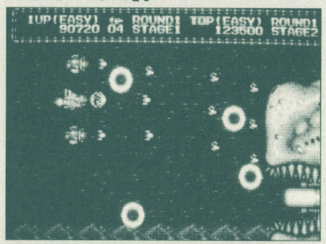
このへんの敵はまだ楽だね

プリソナービーム？

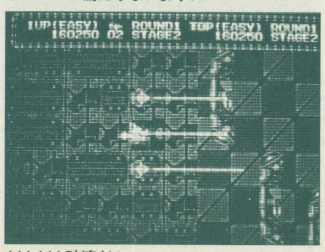
さすがに4日間の徹夜が続いた彼は、ついに友人に問いただすこととなる。

ここで友人はあっさり言い放った。「それはプリソナービームなり」。彼がここ数年間、すっかり忘れていた言葉だった。

しかし、彼はもう一度よく考えた。「俺はBボタンも押していたはずだ。なのに何故全く変化が起こらないのだ」。



ボンバーに当たらないように



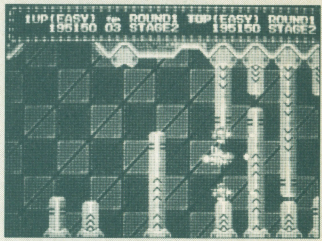
どんどん破壊だ！

原因解明！

数日間、Mr. Mは全てのものが手に付かなかった。「何故、俺だけが、俺のゼロウイングだけが…」。

そんな時に、彼の友人が別のソフトを貸してくれた。

Mr. Mはとりあえず帰宅して、MDにカートリッジをさしこんで電源を入れた。そしておもむろにゲームを始めた。しかし、ほどなくして異変に気付いた。Bボタンでできるはずの攻撃が、全くできなかったのである。



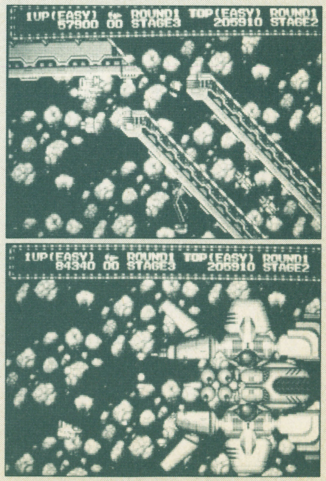
スバラしく狭い

Mr. Mは悟った。プリソナービームが出なかったのは、自分のMDのせいだったということを。

その後、彼は新しいコントロールパッドを購入しにいったのは言うまでもない。

かくして、無事、彼のゼロウイングでプリソナービームが見れるようになったのである。

あの時のプリソナービームと同じものを…。



意外にやらし～攻撃だったりして

ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

REVIEW POINTS

by M

真・女神転生

テンシもアクマも カオスもローも…

発売中／9,800円／SFC／16M／RPG／バッテリーバックアップ

SFC／アトラス

設定、世界観、ゲームシステムなど、明らかに普通のRPGとは一線を画している「女神転生」シリーズ。

恐れ多くも、そのゲームの中には神も悪魔も、天使も堕天使も存在している。

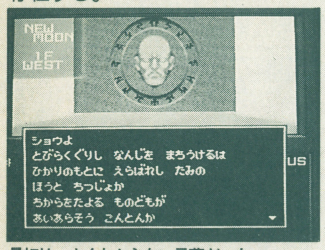
それゆえ、人によっては取っつきにくいゲームであり、またある人のとっては非常に魅力的なゲームである、とも言える。

そこで、今回は「真・女神転生」を例にとり、この独特な世界を持つゲームへと迫ってみよう。

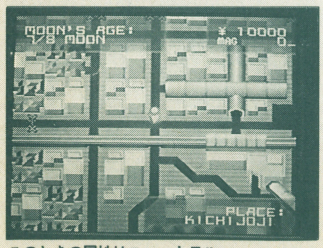
9つの性格が存在する世界

「真・女神転生」の世界には、「属性」ということばがある。これは、ゲーム中に登場するアクマや主人公たちの性格（これは、あくまで便宜的にこのように呼ぶ、価値観と呼んだほうが正しいかもしれない…）を決定する重要な要素である。

まず、「ロー（法）」「カオス（混沌）」そして「中立（ニュートラル）」という3つの属性があり、さらに「ライト」「ダーク」「ニュートラル」といった3つの属性が存在する。



最初は、よくわからない言葉だった



このときの属性はニュートラル

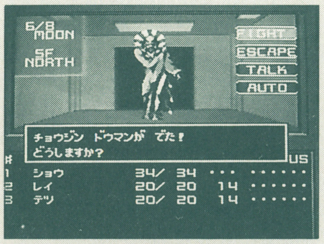
ローとは何か!? カオスとは何ぞや!?

そもそも、この9つの性格（あくまで便宜的！）は、アメリカで超・有名な某テーブルトークRPG（歴史は長いぞ！）を意識して、あるいは多大な影響を受けている……ような、気がする（弱い！）。

「ロー」という属性は、常に法に則った行動し、整然とした秩序を重んじる。

一方、「カオス」はその名のとおり、混沌を旨とし、行動に一定の法則性がないというか無軌道・無秩序、なすがまま、おもうがままの気まぐれな行動をとる。なぜか権力志向が強いことも特徴のひとつだ。

「ニュートラル」は、そのどちらにも属さないことをあらわす。



ドウマン　こやつの属性はいかな？



カオスな性格　非常によくわかる例

もう一方の属性は、簡単に言うと「善悪、その他」のことをあらわす。

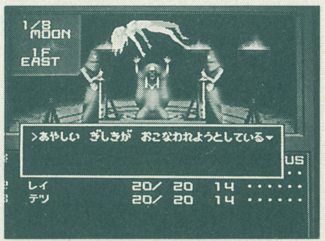
「ライト」は性格的に明るく、一応「善」「グッド」を目指している。「ダーク」はその逆で、どちらかと言うと性格は暗めで、いわゆる「悪」「邪悪」「イーブル」的な行動をする

で、「ニュートラル」は、やはりどちらでもない状態をあらわしている。

上記の6つの属性が絡み合って（3×3で…）、大別すると、計9つの性格が形づくられる。

このゲーム、「真・女神転生」をプレイした方ならば、ご存じだろうと思うが、主人公がいわゆる「善行」を重ねれば重ねるほど、その属性は「ロー」に近づく。

逆に、悪虐非道（そうとは言いがたいものが多い！）を繰り返せば繰り返すほど、「カオス」に属性は傾いていくようだ。その最終決定が、エキドナ&ハニエルとの戦いなのだが…。



この対応も属性決定につながる

「ロー」=「善」ではない！

なんとなくわかったような、わからないような、つたない説明で申し訳ないが、大切なポイントは「ロー」＝「善」ではない、というトコロである。

ここでは、ローヒーローがゲーム中にとった行動を例にあげてみるとしよう。

最初に出会ったとき、ローヒーローに対しては、誰しもが「正義感の強い」「熱血漢」「利他的な人間」というイメージをいだいたハズだ！

このとき、彼、ローヒーローは、「ロー」で「ライト」な行動をとっていたとように見える。

だが、転生し、メシアとして再び復活したときの彼は、確かに「主」「唯一神」などと呼ばれる存在の忠実なしもべであったかもしれないが、はたして「ライト」の属性にあったのだろうか？「善行」行っていたと言えるのだろうか？

「神」に、「唯一神」に従わぬ、メシア教を信仰していない、という理由だけで、大勢の人間を海の底に沈めてよいのだろうか？

極めて、「ロー」に傾いた人間ならば（このゲーム中の人間で）、「善行」に判断されるのだろう。

「ロー」に属する人間・アクマは、「善悪」を別にして、「ロー」という属性にひきずられているようだが…。



「ささげられし魂」　つまり、生け贄？



聞いてやろう！　聞いてやろう！

「カオス」=「邪悪」ではないが…

また、「カオス」＝「邪悪」ではない、というトコロも大切なポイントである。

カオスヒーローを例にあげれば、彼は「カオス」の属性に強力に傾いた人間と言える。

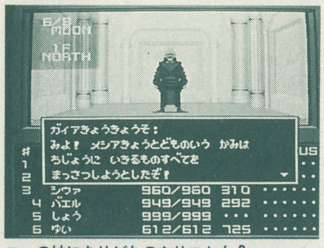
常に、「権力」「力」を求め、それを得んとするためにはアクマとの合体をも、ものともしない。

一見して「ダーク」なイメージがまとわりつくが、決してその性格は「ダーク」に寄ったものではな

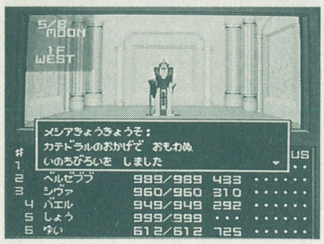
ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

ほーむゆーすげーむ・れ・びゅう・ぽいんと

かったハズだ！
　そう、カオスヒーローは、ただただ「力」が欲しかっただけなのだ。ただ「強く」なりたかっただけなのだ!!
　彼もまた、「カオス」という属性に引きずられるものなのかもしれない。



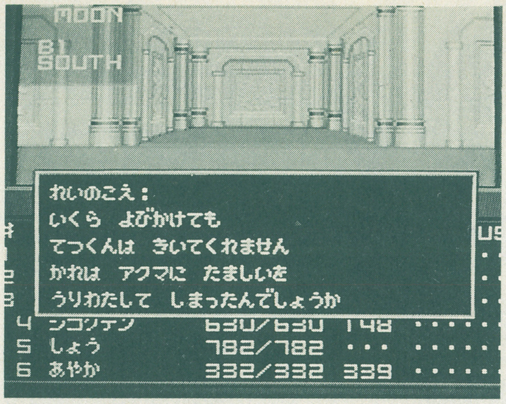
ローの神にありがちのやりロかも？



敬けんな信者には、こう目に写る

「ニュートラル」という属性について…

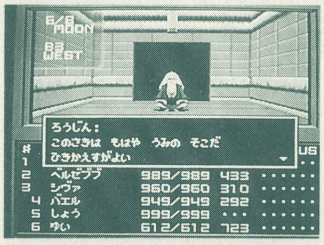
　この「真・女神転生」の「真」のエンディングを見るためには、この「ニュートラル」という属性にて、２大最終ボスに臨まなくてはならない。
　だが、この「真・女神転生」にあって、究極の属性とも言える「ニュートラル」であっても、必ずしも「善」とは言えない部分が多い。逆に、完全に「邪悪」と決めつけられないところもある(ゆえに「ニュートラル」なのだが)。
　そう、ローヒーローもカオスヒーローも、「ニュートラル」の主人公に、こう言ったハズだ！「どっちつかず…」と!!
「中庸」「中性」「中間」という言葉は、この２人のヒーローには理解されるはずもない……………。



極端にローに傾いたものの言葉

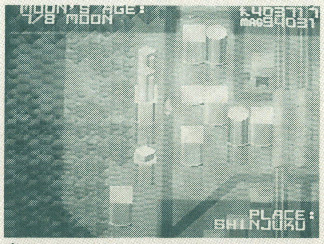


極端にカオスへ傾倒したもの



「ニュートラル」の存在理由

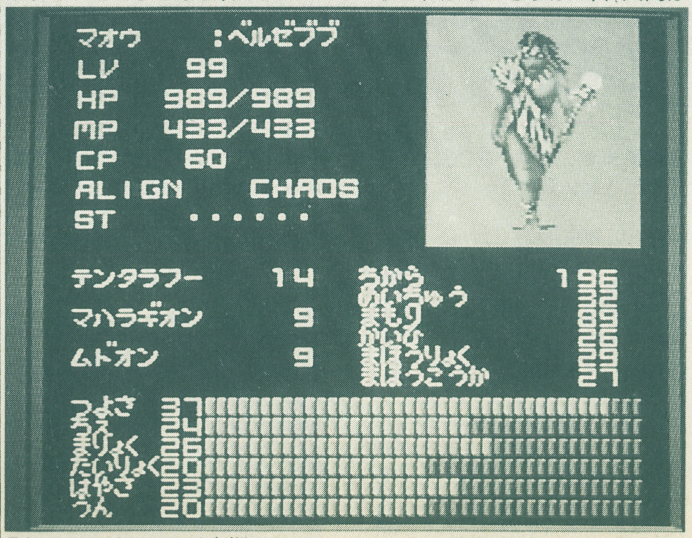
「ニュートラル」の主人公の最大の存在理由は（エンディングを見るとわかると思うが…)、人間から「神」そして「悪魔」の影響をぬぐいさることだなのだ!!
　それゆえ「神の使い」「神の眷族」を倒すことも、「悪魔」を退けることも、かって親友だったローヒーローとカオスヒーローを殺してしまうことさえも、肯定されているのである。
　ここまでくると「ニュートラル」の主人公には善も悪も、「法」も「混沌」も関係ないのだ!!
　一方は「神」の呪縛から友を解き放ち、また一方は「悪魔」の呪いから友を救い、そして人類すべてを救うための戦いなのだから…。



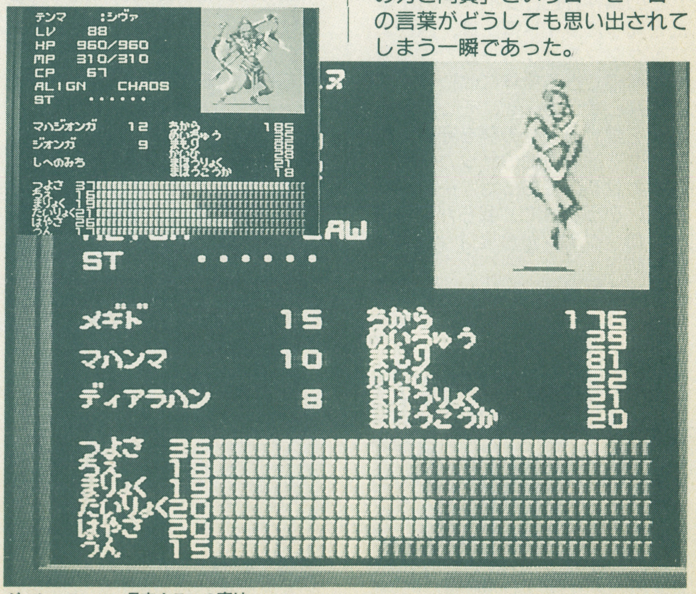
魔都トウキョウをこの姿にしたものは…

殺戮の嵐!「ニュートラル」

　最後に、これは、あくまでも筆者とその友人たちが行った行動だ。
　それは、主人公の属性が「カオス」ならば、無条件で仲魔になる最強クラスのアクマ、そう、かの“ベルゼブブ”様を「ニュートラル」でも、アクマ合体で仲魔にすることが可能と知ったときだ。
　筆者とその友人は、すでに仲魔としていた“シヴァ”“ヴィシュヌ”“バエル”“インドラ”をひきつれ、ひたすら出会うアクマたちを倒しまくっていた。
　その甲斐あって、レベルは99に、ベルゼブブ様も、見事に我が眷族の一員にと…。
　だが、我が行諸はまさしく「カオス」のそれではないかと、少々思い悩むものであった。
　ああっ！「神なき力は、悪魔の力と同質」というローヒーローの言葉がどうしても思い出されてしまう一瞬であった。



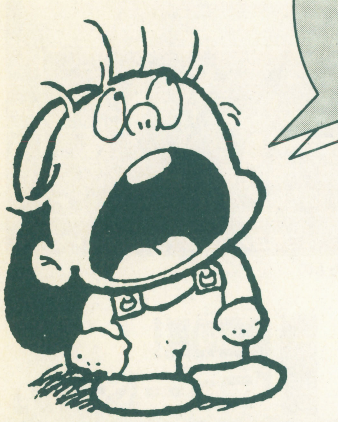
最高レベルのアクマ　ベルゼブブ様



ヴィシュヌ　ロー最高クラスの魔神

コンシューマー ソフト ラインナップ





LINE UP!

ロックマンズサッカー　SFC

ロックマンが今度はサッカーに！

カプコン／94年3月予定／9,500円／12M／SPG／その他未定

AD20XX年+X、Dr.コサックとの壮絶な戦いから数ヵ月後のことである。

ロックマンの手により、平和が取り戻されたように見えたが、それもつかの間、今度は世界中のサッカー場に謎のロボットチームが乱入し、試合を混乱させてしまったのだ。

この謎のロボットチーム、過去にロックマンが倒してきたロボットたちだったのだ。

この事件がDr.ワイリーの仕業だと知ったライト博士は、急きょロックマンをサッカーができる身体に順応できる身体に改造し、悪の手からサッカーを、そしてサッカーを愛する人々の夢を守るため、ロックマンを各地のサッカー場に向かわせるのであったが…。

と、いうわけで、我らがヒーロー、ロックマンが今度はサッカーに挑戦だ！

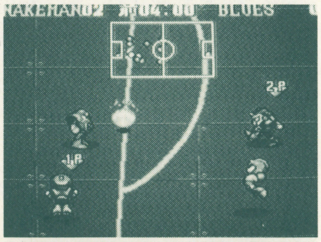
8対8形式で、ロックマンやブルース、1～4までのボスキャラに加え、なんとDr.ワイリーまでもが乱入して、バトルを繰り広げるのだ。

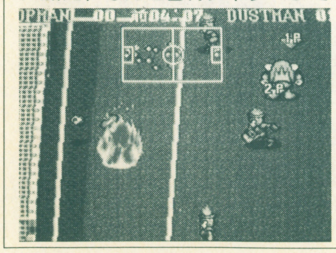
ゲームモードは、ロックマンが各地のサッカー場を転戦していく「ストーリーモード」や、トーナメント方式で優勝争いをする「トーナメントモード」などを始めとした多くのゲームモードが選択でき、実に様々な遊び方ができる。

実際のサッカーのテクニックであるヘディング、スライディング、ボレーなど、色々なテクニックが盛り込まれていて、サッカーの醍醐味が十二分に味わうことができるようになっている。

また、ロックマンシリーズならではのキャラの特殊攻撃などもあり、ハデなプレイもお約束だ！

CPU対戦、友達や家族、また恋人同士の対戦も盛り上がる。







ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～　SFC

新キャラも登場！

タイトー／発売中／9,300円／12M／ACG／コンティニューあり

かつて栄華を誇ったこの大国は、重大な危機に直面していた。

突如として現われたバングラーは、いつしか大統領の座につき、恐怖の独裁政権を作り上げた。

人々は洗脳され、社会は荒廃の一途をたどった。

しかし事態に気付き、洗脳から逃れた者もいた。彼らはマルクという名の男の元で革命軍を結成し、起死回生を賭けて3体のロボットを作り上げた。

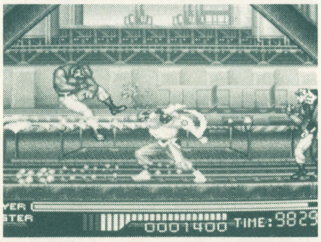
最強の戦闘マシンたちに与えられた任務…それはバングラーの暗殺であった。

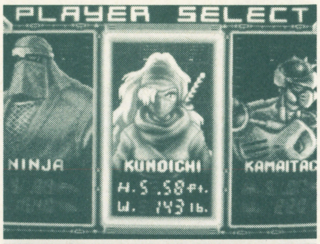
あの「ニンジャ・ウォーリアーズ」が、SFCで再び登場だ！

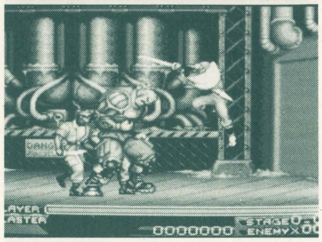
ニンジャ、クノイチに加えて、今回は新キャラの〝カマイタチ〟が加わった。

3人のプレイヤーは、それぞれ個性的で、どのプレイヤーを選ぶかでプレイ感が変わってくる。

■ニンジャ
大男タイプのロボットで、パワーがある。武器は鋼製ヌンチャク。







■クノイチ
女性タイプのロボット。身軽・空中戦が得意。武器は苦無（クナイ）刀。

■カマイタチ
投げ技はあまり得意でないものの、スピードに優れている。武器は両腕内蔵の剣。

プレイヤーは、前作と同じように苦無で攻撃（クノイチの場合）し、苦無で攻撃を防ぎ、そして宙返りも可能。

今回はさらに、敵を投げ飛ばすことや、色々なアイテムを投げ飛ばすこともでき、ただ敵に攻撃するだけでなく、敵を倒すために敵やアイテムを利用するといったゲーム性が加わった。

キャラはどれも大型サイズで、かなり見映えがよく、迫力満点だ。

首都高バトル'94　SFC

F1だけがレースじゃない！

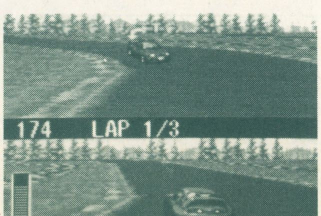
ビー・ビー・エス／94年5月予定／価格未定／12M／RCG／バッテリーバックアップ

F1以外を題材にしたレースゲームで、プレイヤーたちに身近な首都高を走っている市販車の中から「走り屋」たちに絶大な人気を誇る4車種をピックアップし、徹底的にリアルな走りを再現しているものだ。

このゲームのメインキャラクターとして、走り屋たちの教祖である土屋圭市氏と、チューナーの坂東正明氏を起用。両氏からのアドバイスがゲームに生かされている。

また両氏は、ゲーム中にもゲストキャラクターとしてショップ画面などに登場するのだ。

さらに、土屋氏の必殺テクニックのドリフト走行も、忠実に再現されている。



らんま1/2　超技乱舞篇　SFC

今度のらんまはさらに燃えるぜ！

小学館プロダクション／94年4月予定／価格未定／16M／ACG／対戦可能

シリーズ最新作は、いままでに比べて、イメージを明るく、動きをスムーズに、よりおしゃべりにという点を重視した対戦格闘もの「らんま½　超技乱舞篇」だ。

今回はいったいどんな感じのゲームになったのか追求だ。

●３つのモード

らんま½の核をなすゲームモードは３つ。

ストーリーが楽しめるストーリーモード、全13人の中から選択でき、同キャラ対戦も可能な対戦モード、キャラを２人ずつ選んだ計４人の対戦ができるタッグモードがそれだ。

●登場キャラクターたち

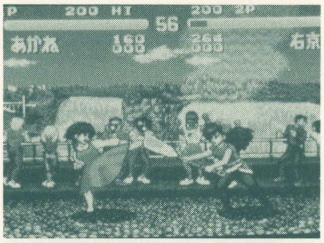
前作とは３分の１ほど入れ替えており、さらなる熱い戦いが望めそう。

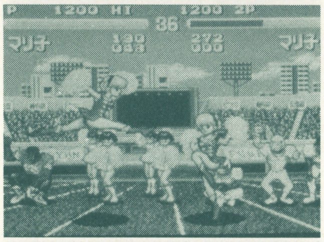
早乙女乱馬、早乙女らんま、天道あかね、響良牙、シャンプー、パンダ、九能帯刀、九能小太刀、今条マリ子、ムース、二ノ宮ひな子、久遠寺右京、そしてラスボスの13人が戦いを繰り広げる。

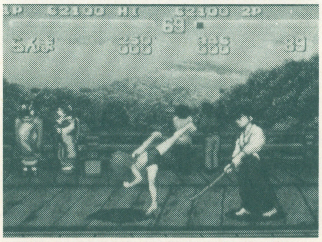
●背景も大いにパワーアップ

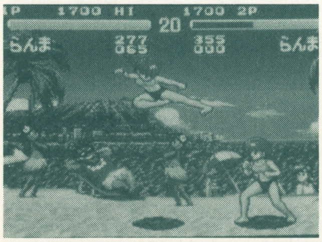
背景は、あくまで明るく、ややリアルなイメージで描かれており、アメフトスタジアム、ワイキキビーチ、清水の舞台、ナイアガラの滝などが用意されている。

いろいろと新しくなっているみたいだが、必殺技がまだわからないので、わかりしだい簡単コマンド表示で詳しくやるぞ。続編を待て。









独立戦争～Liberty or Death～　SFC

自由をかけて戦い続ける

光栄／94年3月／11,800円／10M／SLG／バッテリーバックアップ

18世紀のアメリカを舞台に、イギリス本国と植民地アメリカの独立問題に関する武力抗争をモチーフにした戦略級シミュレーション「独立戦争」。

プレイヤーは独立を目指し立ち上がったアメリカ側で独立を勝ち取るか、独立を阻止せんとするイギリスで歴史を変えてみるかのどちらかを選択する。

アメリカ大陸東海岸地域のアメリカ13州とイギリス直轄領２州が舞台である。

プレイヤーは、内政を司りながら、市民の支持率を高め、政治家の信任を得るようにする。

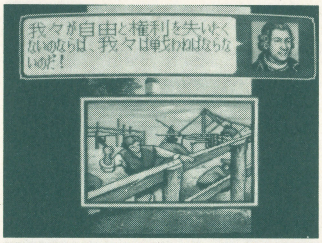
そして、軍備を充実させ、戦闘で敗北しないようにする。特に部隊の訓練度を高めておくと、通常の攻撃以外に特殊攻撃ができるようになり、おまけに機動力も増える。

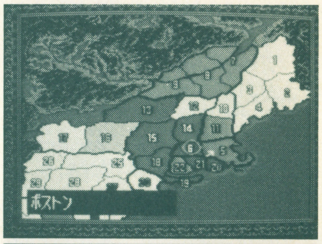
戦闘シーンでは、歩兵、騎兵、砲兵、ゲリラの４種類の兵科を操れる。兵科によって特殊な攻撃方法も用意されているので、多彩な戦略が楽しめる。

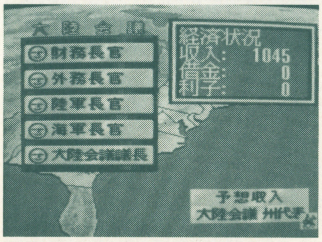
登場する将校は、約270人。光栄の他の歴史シミュレーションと同じように、将校一人一人には様々な能力値を持っている。

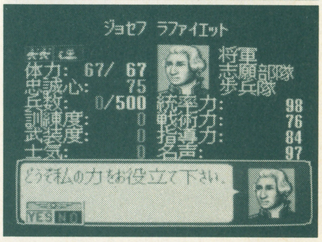
史実に基づいたイベントなども豊富に入っており、ゲームを飽きさせない。

最終的には、敵の正規兵を全滅させれば勝利だ！









スーパーメトロイド　SFC

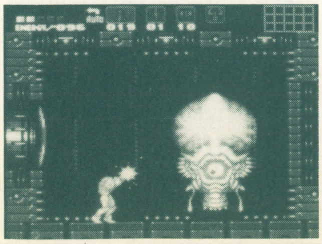
メトロイドがSFCで！

任天堂／94年春予定／価格未定／24M／ACG／バッテリーバックアップ

86年にFCのディスクシステム（懐かしい）版で多くのファンを獲得、続いて92年のGB版の発売以降、待ちに待ってた「メトロイドシリーズ」の続編がついにSFCに登場だ。

主人公サムス・アランの今回の活躍の舞台は、第１作目と同様、宇宙海賊の要塞惑星ゼーベスで、第１作目では解き明かされなかったゼーベスの全貌が、いよいよ判明する。

さらに、GB版のラストに登場したベビーメトロイドが事件の発端となるあたりは、まさにメトロイドシリーズの完結編と呼ぶにふさわしい内容のものといえる。



剣勇伝説　YAIBA　SFC

２P同時プレイ可能なARPG！

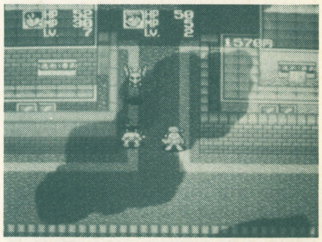
バンプレスト／94年3月予定／9,800円／12M／ARPG／バッテリーバックアップ、２P同時可

登場人物、ストーリー、そしてあの雰囲気まで再現して、「ヤイバ」がSFCで登場した。

日本全国を舞台にして、時間や天候などが、常に移り変わるといった舞台設定でリアルそのもの。

また、最大の特色として、ARPGで初めて２P同時プレイを導入したことがあげられる。これは、プレイヤーを援助するサブプレイヤーといった考え方で、１Pプレイの場合はCOMの思考によって動き、２P同時プレイの場合は、２P側のキャラとして自由に操作できる。キャラクターチェンジによってキャラの変更も可能。

ヤイバファンなら絶対買いのソフトだ！



ザ・グレイトバトル外伝2　SFC

今度は祭りが舞台でぃ！

バンプレスト／発売中／9,500円／10M／ACG／コンティニューあり

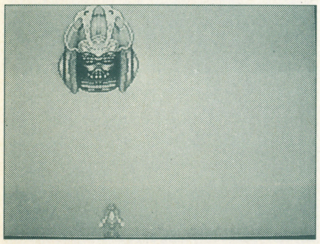
シリアス路線だったグレイトバトルが、今度は祭りを舞台にしたコミカルアクションゲームで登場！春、夏、秋、冬の4つのお祭り縁日ステージは、トラップや、お祭りスタイルに身を固めた怪獣・怪人軍団が待ち受けているぞ！

これらを倒すには、道端に並んでいる露店で、「わたがしボム」や「よーよーぱんち」、「とうもろこし」などのアイテムを買わないといけないのだ。

怪獣・怪人軍団を倒すと現われるコインを一定数集めることにより、空飛ぶ露店「げーむこーなー」が出現する。

「げーむこーなー」でのゲームは落ちモノパズルと、シューティング、ブロック崩しの3種類で、このうちの2つをクリアすることが、大ボス出現の条件となるのだ。ただし、その前に、中ボスもやっつけておかなくてはいけない。

また、グレイトバトルといえば、キャラチェンジはもはやおなじみ。

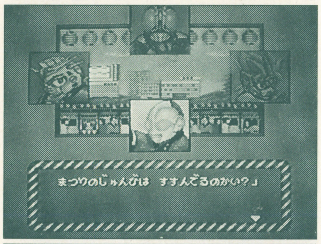


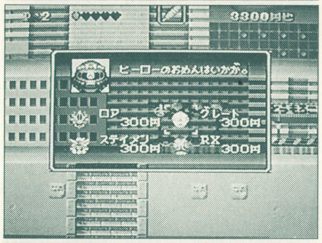
当然このゲームでもキャラチェンジができる。

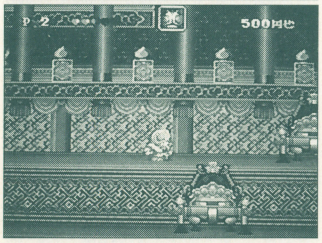
キャラをチェンジするには、マップ上にあるお面屋さんで、お面を買えばOK。

キャラは、それぞれ特性が違っていて、それぞれ得意なジャンルがあるため、「げーむこーなー」のゲームに挑戦する前に、キャラを変えておくのがおトクかも…。

目指せフェスティバル大帝！







スーパーナグザットオープン　SFC

どらぼっちゃんがゴルフで大活躍

ナグザット／発売日未定／価格未定／8M／SPG／バッテリーバックアップ

ナグザットの人気ゲームどらぼっちゃんのキャラクターがオール出場という、いかにもおもしろくなりそうなゴルフゲームが発売されることになった。

「スーパーナグザットオープンゴルフで勝負だどらぼっちゃん」というのが、このゲームのタイトルだ。

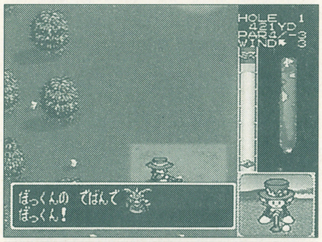
プレイヤーは、ドラキラヤ家御曹司どらぼっちゃん、バンパレラ家ご令嬢カミーラ、オオワルサー家御曹司コワル、オオワルサー家しつじにんにくん、ドラキラヤ家しつじ長しつじ長さん、大将軍エンドラの子分ひょうひょうの6人の中からマイキャラを選ぶ。

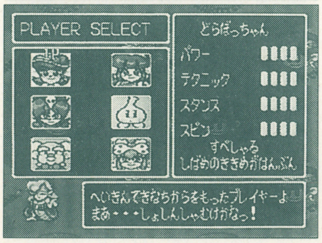
この6人は、パワー、テクニック、スタンス、スピン、スペシャルの5種類の能力値を持っているので自分の実力にあったキャラを選んでおこう。，初心者むけは、大人気のどらぼっちゃんだろう。

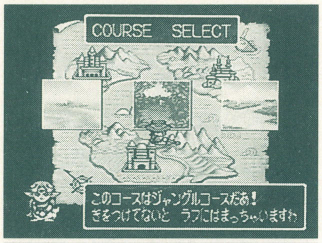
プレイヤーキャラもさることながら、キャディも選べる。エンドア、オオワルサーなどこちらも人気のキャラばかりだぞ。

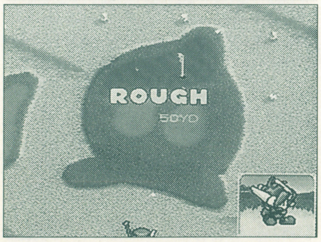
選べるゲームモードが、ストロークプレイとマッチプレイの2つのモード。

前者では、1人から4人まで参加ができる。後者では、2人で各ホールごとに勝敗を決め、最終的に勝利したホールの多い方がかちである。キャラはかわいいが、以外と本格的なゴルフが遊べる。







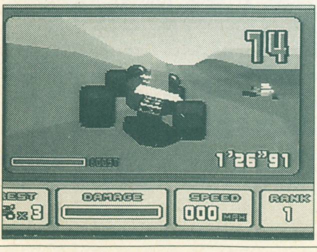


FXトラックス　SFC

FXチップ搭載ソフト第2弾

任天堂／94年2月下旬予定／価格未定／8M／RCG／バッテリーバックアップ

あの「スターフォックス」に続くFXチップ搭載ソフトが、この「FXトラックス」だ。



本物に近づいた3Dカーダイナミクスの計算による、リアルな車の動き。4輪の接地点を持った車が、立体コース上を実になめらかに走行。リアルなドリフトやジャンプなどの独特の走りをシミュレートしている。

まるでジェットコースターにでも乗っているような、錯覚を起こしてくれるソフトだ。

ゲーム種目は、スピードトラックス、ボーナスゲーム、スタントトラックス、フリートラックスなどの多彩さで、スコアはバックアップ可能だ。

メタモルキッドぐ～みん　SFC

着ぐるみで変身だ！

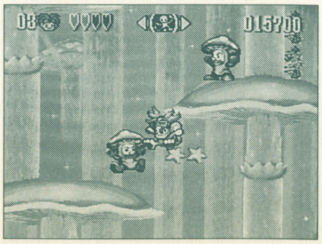
ビー・ピー・エス／94年4月発売予定／価格未定／8M／ACG／その他未定

とびきりかわいいキャラが親しみやすい、「メタモルキッドぐ～みん」だ！

ぐ～みんのアクションは、ジャンプとアクションの2通りで、冒険の中で出てくる中ボスを倒すと魔法の「きぐるみ」を手に入れることができる。

この「きぐるみ」は全部で8種類の動物に変身することができ、その場面にあった「きぐるみ」を選びながらゲームを進めていく。

美しいグラフィックの幻想的なステージは、仕掛けやワナがいっぱいで、敵キャラたちも「きぐるみ」を着ているなど、かなり楽しいゲームだ。詳細は追って報告するので期待していてくれ。



メルファンドストーリー SFC

剣で戦うファンタジーアクション

アスキー／94年３月中旬／9,800円／８Ｍ／ACG／２人同時プレイ可

「メルファンドストーリー」は、横スクロールタイプのアクションゲーム。プレイヤーは、戦士、騎士、魔術師、盗賊の４キャラクターからひとり選んで、冒険を開始する。四方から襲いかかる敵を斬り倒して突き進むのだ!!

物語の舞台となるのは、メルファンドという世界。かってメルファンドは、妖精と人間が共存できる平和な世界であった。

メルファンド王アスサスは善政をもって世界を治めていたが、それをよく思わなかった大臣ノモルワの策謀により、アルサス王は、王妃共々暗殺されてしまう。

その後、ノモルワは自らメルファンド王となり、暴利むさぼる圧制をしいて民衆を苦しめたのだ。

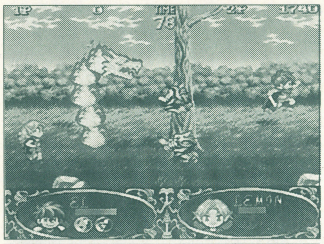
それから５年後、メルファンドの端にある小さな港に、一隻の船が着こうとしていた。その船に乗った４人こそ、狂王と化したノモルワを倒すため、運命に導かれた者たちなのだ。その４人とは…。

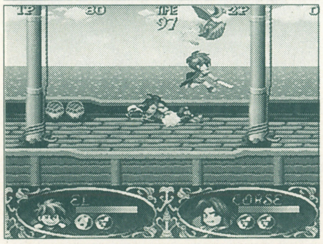
戦士　エル：13歳、男。幼いが、気の強さと剣の腕前はだれにも負けない自信を持つ。実は、メルファンドの王子だったりする。平均的な能力を持ち、接近戦に強い。

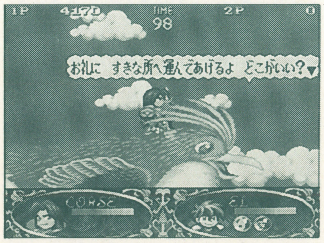
騎士　コーズ：22歳、男。メルファンド軍騎士団長を父に持つ。５年前の運乱の際、幼かった王子を連れて、国をはなれていた。攻撃力と防御力は最高だが、移動速度が遅い。力押しで進むタイプ。

魔術師　レミン：51歳、女。宮廷魔術師ラビュレスの娘にしてエルフ族。父の悪行を正すために戦う。魔法の杖で敵を遠くから攻撃できるが、防御力・連打力に欠ける。

盗賊　ノーラ：20歳、女。孤児で、これまで盗みをして生きてきた。実は狂王ノモルワの娘。足の速さと射程の長さを活かした一撃離脱戦法が得意。攻撃力が低い。







ウィザードリィーIII・IV PC

あのIII・IVをPCでプレイできる！

ナグザット／94年２月下旬／価格未定／SCD－ROM／RPG／バッテリーバックアップ

ついにPCで、かの名作RPG「ウィザードリィーIII・IV」をプレイできる。

ご存じの方も多いだろうが、「III」は別名「Legcy of Llygamyn」と呼ばれ、「ウィザードリィーI・II」の完全な続編だ。

今回は、リルガミンを襲った天変地異の謎を探るため、「中立の守護者ル' ゲブレス」の元に「神秘の宝珠」を求めて、「ウィザードリィーI・II」の子孫たちが冒険に乗り出す。

途中、展性がグッドかニュートラルの者しか入れないフロア、逆にイビルかニュートラルしか侵入できないフロアがあったりする。つまり、ニュートラルの交換可能なキャラクターをいかに育てていくかが、迷宮攻略のカギとなる。

一方、「ウィザードリィーIV」は、少々サイド・ストーリー的なもの。何とあの「I」で、冒険者たちに倒されたハズのワードナーが復活！　だから、「The Return of Wardna」なのだ。

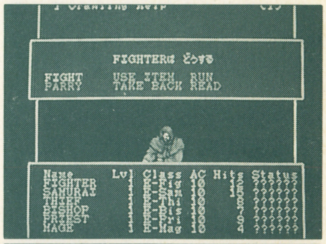
しかも、プレイヤーはワードナを操って、モンスターを召喚しつつ、迷宮を一階一階昇らなくてはならない。

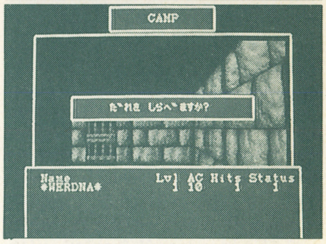
サモンサークルで味方となるモンスターを召喚し、呪文の力を回復させ、立ちふさがる邪魔者たちを倒していかなくてはならない。

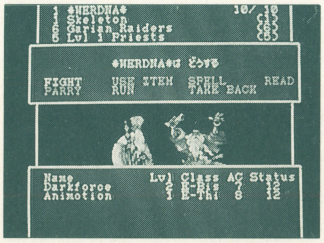
そうなった場合、当然、ワードナの敵としてあらわれるのは、人間の冒険者たちだ！

ワードナが地上に脱出したとき、リルガミンは、世界はどのように変わるのか!?

「IV」は、オリジナル版に多少アレンジを加え、戦っていけば、何と仲間のモンスターもレベルアップさせることができるのだ。







ザ・キングオブドラゴンズ SFC

独特の世界観を味わえる

カプコン／94年２月下旬予定／9,800円／16M／ACG／２P同時プレイ可

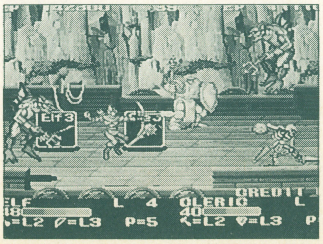
91年にアーケード版で登場したザ・キングオブドラゴンズが、いよいよSFCに移植されるぞ。

３人同時プレイから、２人同時プレイになっているものの、独特の世界観や、個性的なキャラは健在だ。

プレイヤーは５人のキャラから１人を選び、剣や魔法を駆使してモンスターどもを蹴散らし、邪悪なレッドドラゴン「ギルディス」を倒すのが目的。

アーケード版と同じように、得点（経験値）を一定数ためることでレベルが上がっていき、力や体力がアップして、強敵とも戦えるようになるのだ。

要注目のソフトである。



スペースインベーダー ～ザ・オリジナルゲーム～ SFC

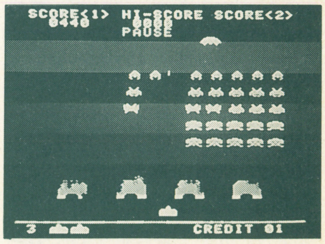
ここまで完璧に移植！

タイトー／94年３月25日／4,980円／容量未定／STG／２P対戦プレイ可

78年（もうそんな昔になるのか）に、空前の大ヒットとなったアーケード版のスペースインベーダーが、SFCに完全移植で再び我々の前に姿を現した。

選べるバージョンは、モノクロ画面のインベーダー、モノクロ画面にセロハンを張り付けたタイプ、カラー画面、及びアップライトタイプ（背景付き！）の合計４バージョンをスタート時に選択し、楽しめるものだ（選択時は、ゲームの筐体が表示され、その中から選ぶといったぐあいに大いに凝っている）。

完全移植モードの他に、２P対戦プレイのモードがあり、同時プレイによる対戦が楽しめる。



タントアール MD

人気ゲームがMDで！

セガ／発売日未定／価格未定／容量未定／ETC／4P同時可（セガタップ使用時）

アーケード版で豊富なゲームが大好評だったタントアールが、ついにMDで発売される！

さらに、セガタップの使用により、最大4人で同時にプレイ可能といった大サービスもあるぞ！

ゲームモードは大きく3つに分かれている。

⑴アーケードモード

アーケード版と同じ。おなじみのストーリーで進行していくぞ。

⑵コンペモード

最大4人まで対戦可能にしたモード。指定したゲーム数分、誰が一番早く勝つかを競争する。以前に名を挙げた2人の探偵と、彼らに挑戦する若手探偵2人が加わり4人で争う。

⑶フリーモード

任意のゲームを楽しむためのモード。好きなゲームを選び、任意の人数でプレイできる。

それでは、どんなゲームがあるか、ちょっとだけ見せちゃおう。

■迷い道くねくね

制限時間内に画面内の迷路をクリアしよう。

■忍者どこじゃ

黄色忍者と紫色忍者がいろんな場所に出たり消えたりするので、最後に黄色忍者がどこに現われたかを当てよう。

■けっこうけだらけコケコッコー

眠っているニワトリを、ボタンを連打してポンプを動かし、ポンプの先についている風船を膨らませよう。

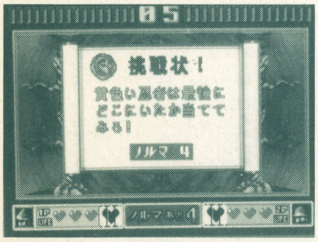
■ブロックンロール

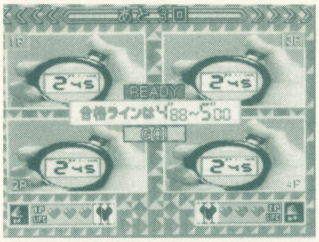
図形の加減算による計算式が1つだけ隠された状態で出題される。

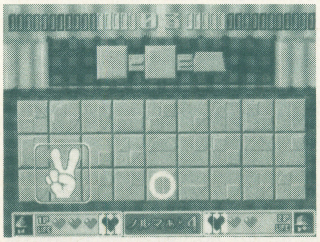
制限時間内に、画面下部の候補のうちあてはまるような形を探す。

■必殺ハートウォッチャブル

ストップウォッチを指定時間の範囲内でうまく止めよう。







バンパイアキラー MD

舞台はドラキュラ城から始まる

コナミ／94年3月18日／7,800円／容量未定／ACG／パスワードコンティニュー

1897年、ベルモンド家の血を引くキンシー・モリスにより、吸血鬼ドラキュラと人間との長い戦いに終止符が打たれ、ドラキュラは永遠の眠りについた。

平和を取り戻したヨーロッパであったが、ある事件をきっかけに、して第一次世界大戦が勃発した。

その事件とは、1914年6月にサラエボで起こった、オーストリア皇太子暗殺事件。その影にある一人の美女が関わっていた。

エリザベート・バートリー。彼女は叔父にあたるドラキュラを復活させるためるために戦争を引き起こし、ヨーロッパ中の人間の魂を手にいれようとたくらんでいた。

そして今、ドラキュラ城に近付く2つの人影があった。

ジョニーモリス。キンシーモリスの子で、ベルモンド家の血を引くモリス家の宿命に従い、日夜吸血鬼と戦う。

エリック・リカード。恋人を吸血鬼に変えたエリザベートに復讐するためにやってきた。

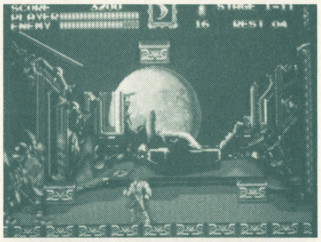
ベルモンドの血の宿命に従って、再び戦いが始まろうとしている。

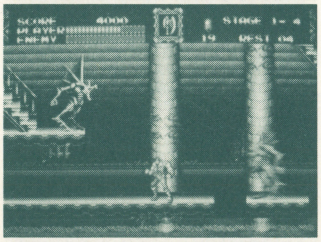
というストーリーにそって、ゲームは進行していくのだ。

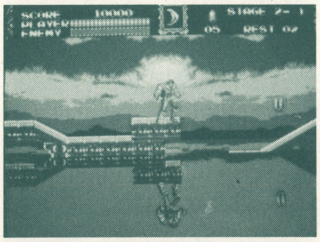
あの「悪魔城ドラキュラ」シリーズの舞台であるドラキュラ城から始まり、突如エーゲ海に現われた謎の大陸アトランティスを抜け、モンスターたちの呪いの叫びが響きわたるピサの斜塔を越えて、怪物たちに占領された兵器工場を閉鎖。ベルサイユ宮殿のマリー・アントワネットの正体をあばき、いよいよ最終決戦へ…。

ジョニー・モリスは、ムチによる攻撃がメイン。エリック・リカードはスピアによる攻撃だ。

操作によっては、意外な使い道もあるかもね。







コットン100% SFC

コットンがついにSFCに移植!!

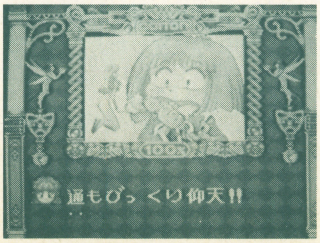
データムポリスター／94年4月22日／9,300円／16M／STG／コンティニューあり

アーケードで大人気だった「コットン」がついに、ついにSFCに移植される。主人公コットンとお供の妖精シルクの冒険を家にいながら楽しめるワケだ。

ストーリー、各ステージ・グラフィック、ボス・キャラクターは前作のイメージを残しつつも、すべて一新されている。

システム的にも、コットンの攻撃法が4種類から6種類に増えたり、オプション妖精のフォーメーションが選べるようになったりと、新しい要素が追加。

また、アーケード同様、由口貴恵を起用。「いっくぽ～ん!!」「ひぇー！」はもちろんアーケード版以上に、コットンがおしゃべりをしてくれる。



スーパーループス SFC

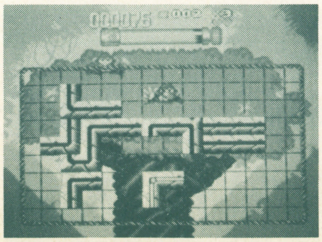
対戦モードが熱い！

イマジニア／94年3月4日／8,900円／4M／PZG／パスワード

イマジニアから新しいタイプのパズルゲームが登場する。その名は「スーパーループス」だ。

ゲーム自体のルールは非常に簡単！　次々に画面上にあらわれる〝部品〟をつなぎあわせ、〝ループ（輪）〟をドンドンつくっていくだけ!!　ただし、簡単な〝部品〟の組み合わせは、得点が低い。プレイ時間がすすめば、それだけ複雑な〝部品〟があらわれるので、それら組み合わせて、より得点の高いループをつくっていくのだ。

ゲームモードは、ひたすら高得点を目指す〝スタンダード〟、削り取られた部品を当てはめて、元の形の戻していく〝パズル〟、そして白熱の2人対戦を楽しめる〝チャレンジ〟の4つだ。



ダービージョッキー SFC

プレイヤーが騎手だ!!

アスミック／94年3月予定／9,800円／8M／SLG／バッテリーバックアップ

昨今の競馬ブームの中、競馬を題材にしたRCGやSLGはたくさんあるが、「騎手」をテーマにしたSLGは、この「ダービージョッキー」がはじめてだろう。

「ダービージョッキー」はプレイヤー自身が「騎手」となって、騎乗依頼のきた馬、そして他の出走馬の脚質などの要素を考え、コース・位置取り、仕掛けのタイミングなどで自分の乗っている馬を勝利に導いていかなくてはならない。まさしく、騎手SLGなのだ。

ゲームは、騎手学校卒業レースに参加するところからはじまる。それから、所属厩舎を決めて、レースをこなしていく。レースでドンドン経験をつんでいけば、より大きなレースへの道がひらける。

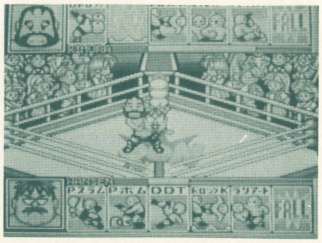


ファイトだポン！ SFC

ちょっとおちゃめなプロレスゲーム

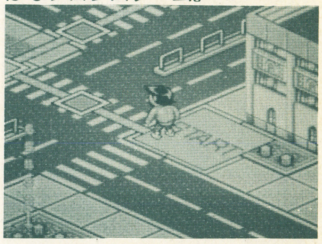
メサイヤ／94年春／価格未定／8M／SPG／パスワード

全日本プロレスが大人気のメサイヤから、本格ギャグプロレスゲーム「ファイトだポン！」が発売される。



リアルタイムコマンドシステムによる迫真?のリアルタイムバトルが繰り広げられる。

登場する全日本プロレスのメンバーは、もちろん実名。ボードゲームっぽくみえるが、じつはりっぱなプロレスゲーム。



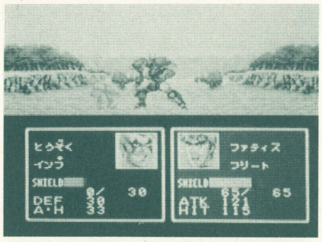
ギャラクシーロボ SFC

ストーリー重視のRPG・SLG

イマジニア／94年3月11日／9,800円／12M／SLG／バッテリーバックアップ

「ギャラクシーロボ」は、あくまでストーリー性を重視したSLG・RPG。これまでのSLGとは違い、複雑な操作は一切無用。プレイヤーは自軍ユニットに指令を出すだけでよいのだ。ユニット同士の戦闘はリアルなアニメーションで処理され、飽きがこない。

物語は、人類が多くの星へと移住し、ひとつの星がひとつの国家として成り立つようになった時代、ガルシア帝国、ローハン国、アル



トミーラ国の近接する三つの国が舞台となる。

主人公のファティスは、盗賊団に幼馴染みの少女シュアナを連れ去られる、という事件にまきこまれ、自分がガルシア帝国の皇子であることを知るのだが…………。

スーパー囲碁 碁王 SFC

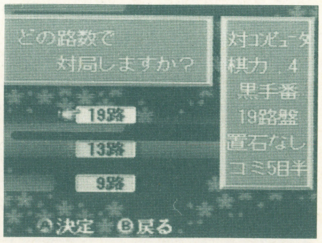
世界の碁王を目指せ！

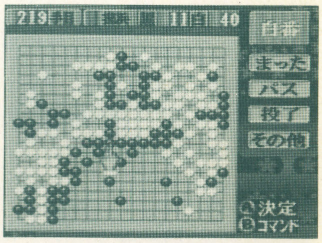
ナグザット／94年3月／価格未定／4M／ETC

勝ち抜き戦が燃えそうな囲碁ソフトがナグザットから発売される。

アマチュア大会、新人王戦などを勝ち抜き、公式戦の全7タイトルを獲得したとき、はじめてプレイヤーは世界大会への出場権を手にする。

はたして世界大会に出場し、そこで勝ち世界の碁王になれるかは実力次第だ。





スーパー五目ならべ 連珠 SFC

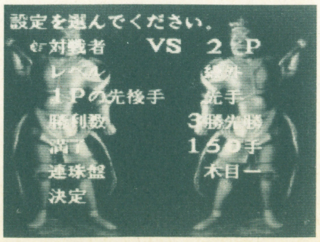
SFC初の本格連珠

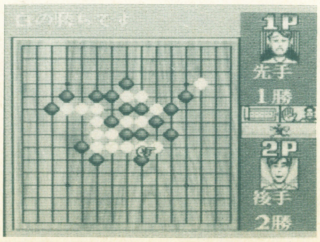
ナグザット／94年3月／価格未定／4M／ETC

SFCでは、初の本格連珠ソフトであるこのゲームは、普通の五目並べにいくつかのルールが加えられ、より奥行きの深いゲームになったものだ。

ゲームモードは、本格的な対局が楽しめるフリー対局、名人戦と2手勝ちなど4つ選べる詰め連珠モードだ。

五目並べもSFCで進化する。





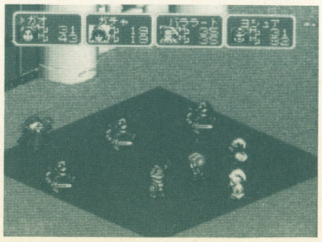
ダウン・ザ・ワールド SFC

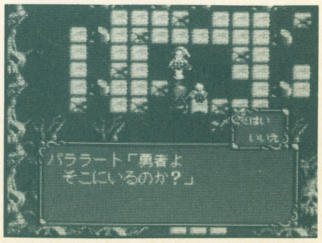
原作・脚本に康珍化氏を起用

アスキー／94年4月28日／9,800円／16M／RPG／バッテリーバックアップ

「ダウン・ザ・ワールド」は原作に、作詞家・脚本家として有名な康珍化（かんちんふぁ）、グラフィックデザインに独特なタッチのイラストレーションで人気の松下進など、ゲーム業界以外の著名人を起用したRPGだ。

斬新なゲームシステム、戦闘システム、そして便利な移動コマンドなどが新しい。



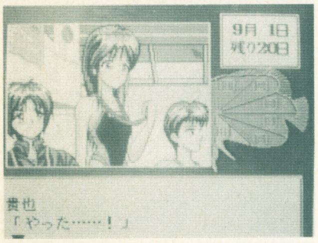


初恋物語 PC

彼女の心をつかもう

徳間書店インターメディア／発売日未定／価格未定／SCD-ROM／SLG／バックアップメモリ

パソコンからの移植である初恋物語は、1か月後に引っ越しをひかえた主人公が、初恋を成就させるために自分自身を磨くSLG。
小、中、高と3つの時代で、初恋の相手も3人いる。
パソコン版に比べ、追加されているコマンド、イベント等が含まれており、遊びやすくなった。
（画面は開発中）





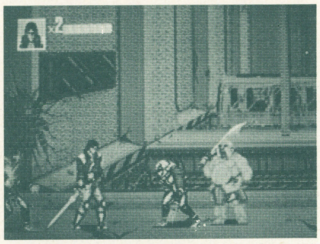
戦国伝承 MD

亡者どもをたたきつぶせ！

サミー工業／発売日未定／8,500円／MEGA-CD／ACG／コンティニュー

戦国時代の武将や伝説上の人物を相手に、世界を守るため、立ち上がったのがプレイヤーが操作できる2人の人物。
敵を倒すことによって入手するアイテムで、パワーアップさせ、戦いを楽にできる。
画面グラフィックの仕上がりはNEO・GEOに負けないくらいのできあがり。





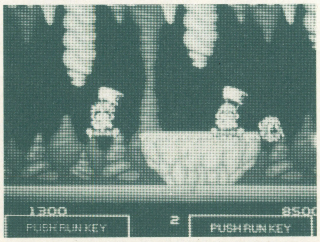
チキチキボーイズ PC

SCD-ROMで移植！

NECアベニュー／94年2月予定／4,800円／SCD-ROM／ACG／コンティニューあり

90年に、カプコンがアーケード版で発表したもののPC移植版。
アルル王国を再びパラダイスにするため、王家の双子の兄弟が冒険をするといった内容。
プレイヤーの名前を最初に決めてあげるのだが、その名前によってプレイヤーのタイプが、得点型や防御型、攻撃型などに分かれるところが特徴。



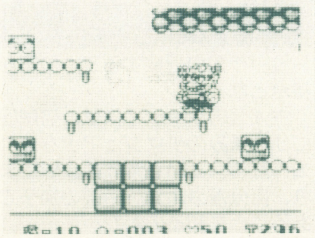


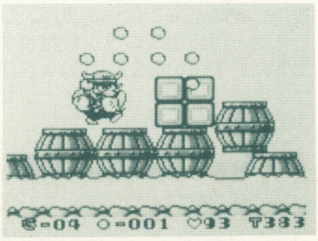
スーパーマリオランド3 ワリオランド GB

主役はワリオだ（CFにギャルルポの奈穂クン登場）

任天堂／発売中／3,900円／4M／ACG／バッテリーバックアップ

「マリオランド2　6つの金貨」でマリオを困らせたワリオが、今度は主役になってまたまた登場。
自分の城を持ちたいが、お金がないワリオは、海賊ブラックシュガー団が巨大な黄金像を盗んだことを聞き、それを横取りしようと計画する。
果たして、ワリオは財宝を見付けだし、横取りできるだろうか？



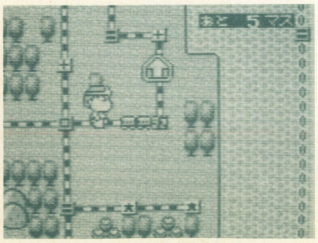


スーパー桃太郎電鉄II GB

キングボンビーがゲームボーイに来襲

ハドソン／94年2月18日／4,500円／4M／ETC／バッテリーバックアップ

ハドソン人気の桃鉄がついにゲームボーイに登場。
PC、SFCと恐怖したあのキングボンビーも登場。いつ変身するのか、どんなパワーをみせるのか恐いけど楽しみだ。
充実したイベントの数々、全72種類と豊富なカード。毎月のカレンダーも土居孝幸氏の描き下ろしに変更された。





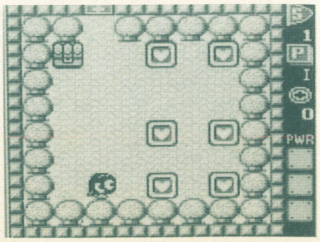
ロロの大冒険 GB

かわいいキャラ、ロロの冒険活劇

イマジニア／94年3月25日／3,900円／1M／パスワードコンティニュー

ここはジェントリーランド。みんながワクワクする遊園地。
この遊園地に主人公ロロは遊びにやってきたのだが、なぜかアトラクションが動かないのだ。
それは、悪の権化エッガー大王の手下の仕業らしいのだ。
プレイヤーはロロを操作して、エッガー大王の打倒を目指すというパズルゲーム。





バーチャル・ビジョン・スポーツ100(米国仕様)を59,800円

GAME遊の読者に特価で販売！

本誌12月号、1月号で紹介した、まったく新しい映像機器「バーチャル・ビジョン・スポーツ」(希望小売価格12万円)を、日本での発売を記念して、GAME遊の読者にのみ、特価59,800円(送料別)で販売します。1年間保証付

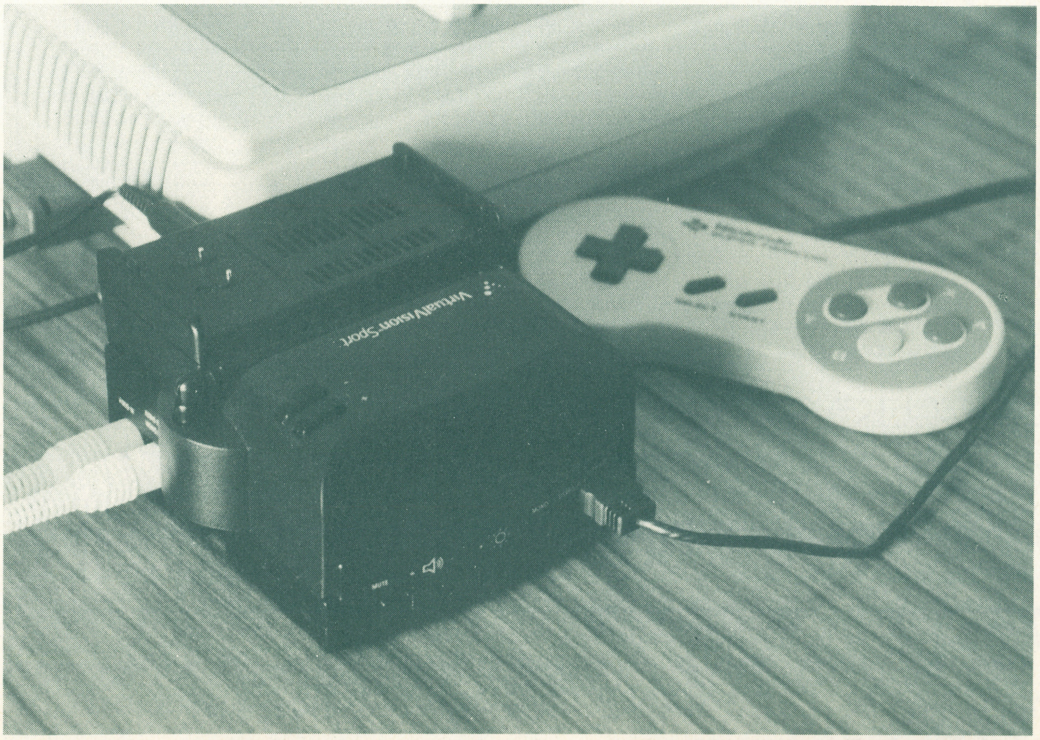


手持ちのゲーム機を完全な

パーソナルゲームマシン

にできるグッドアイテム

本機は米国仕様のため1ch～3chの受信はできません。あらかじめご承知ください。



自由な姿勢でGAME満喫！
ジョギング中にエアチェック！
ゴルフのスイングならビデオカメラにつないで即チェック！

お申込み、お問合せは

㈲カムマーケティング

〒816 福岡県大野城市上大利3丁目4－22
☎092-596-8859／Fax 092-596-3023

必ず「GAME遊を見た」と言って申込み及び問合せをして下さい。
なお、送料は地域によって異なります。

キミもBig（ビッグ）に送ってね!!

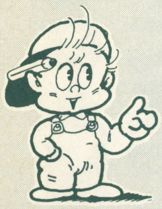
★〜とことん高く買取ります〜★

★スーパーファミコン買取金額表

アメリカ横断ウルトラクイズ	3,500円
アメージングテニス	3,500円
アラジン	4,000円
アルバートオデッセイ	3,000円
イーハトーヴォ物語	4,000円
インターナショナル・テニスツアー	3,500円
エアーマネンジメント・大空に賭ける	3,500円
エアーマネンジメントII～航空王を目指せ	4,500円
エイリアン3	3,400円
ウィニングポスト	5,500円
SDガンダムX	3,000円
オセロワールド	4,000円
弟切草	4,000円
餓狼伝説	1,500円
餓狼伝説2	4,500円
がんばれゴエモン	1,500円
がんばれゴエモン2	4,500円
ぎゅわんぶらぁ自己中心派	4,000円
銀河英雄伝説	3,300円
くにおくんのドッジボールだよ	3,000円
クラシックロード	4,500円
クレヨンしんちゃん	3,000円
グラディウスIII	1,500円
鋼鉄の騎士	3,300円
コズモギャング ザ ビデオ	4,000円
サラブレットブリーダー	4,000円
三國志III	5,000円
サンリオワールドスマッシュボール	3,000円
斬IIスピリッツ	3,000円
シムアース	2,500円
シムアント	5,000円
SIM CITY シムシティー	3,000円
Jリーグのサッカープライムゴール	4,000円
重装機兵ヴァルケン	3,000円
初代熱血硬派くにおくん	2,000円
初段 森田将棋	3,500円
少年アシベ	2,500円
ジョジョの奇妙な冒険	2,000円
実践 パチスロ必勝法	6,000円
新桃太郎伝説	5,000円
真・女神転生	3,000円
スーパーカジノ	4,000円
スーパー競馬	3,000円
スーパー競馬～風のシルフィード	3,000円
スーパー三國志II	3,000円

スーパー3Dベースボール	4,000円
スーパー上海 ドラゴンズアイ	4,500円
スーパー将棋	3,500円
スーパー倉庫番	3,500円
スーパー大航海時代	4,000円
スーパーテトリス2+ボンブリス	4,000円
スーパーニチブツマージャン	3,500円
スーパーニチブツマージャン2	4,000円
スーパー信長の野望 武将風雲録	3,500円
スーパーパワーリーグ	4,000円
スーパーぷよぷよ	5,500円
スーパーファミリーテニス	3,500円
スーパーフォーメーションサッカー2	3,000円
スーパーブラックバス	5,000円
スーパーボンバーマン	3,500円
スーパーマリオカート	4,000円
スーパーマリオワールド	2,000円
スーパー麻雀大会	4,500円
スーパー桃太郎電鉄II	4,000円
スーパーワギャンランド	2,000円
スーパーワギャンランド2	2,500円
ストリートファイターIIターボ	2,500円
芹沢信雄のバーディートライ	2,000円
ゼルダの伝説	2,500円
セプラントリオ	2,500円
セーラームーンR	4,500円
全日本プロレスダッシュ	4,000円
対局囲碁 ゴライアス	7,000円
大戦略エキスパート	4,500円
第3次スーパーロボット大戦	5,000円
ちびまるこちゃん「はりきり365日」の巻	2,500円
提督の決断	6,000円
T.M.N.T	3,500円
テクモスーパーNBAバスケットボール	2,500円
テクモスーパーボール	4,000円
デビルズコース	4,000円
伝説のオウガバトル	3,000円
トムとジェリー	3,500円
ドラえもん・のび太と妖精の国	3,500円
ドラゴンクエストI・II	5,800円
ドラゴンクエストV	2,500円
ドラゴンボールZ 超武闘会	1,500円
ドラゴンボールZ・2	5,000円
トルネコの大冒険	4,500円
哭きの竜～麻雀飛翔伝	4,000円

ナムコットオープン	2,500円
2020年スーパーベースボール	2,000円
信長公記	4,000円
信長の野望 覇王伝	6,500円
パイロットウイングス	2,700円
パチ夫くんスペシャル	4,000円
パチンコウォーズ	3,000円
パチンコ物語−パチスロもあるでよ!	4,500円
早指し二段 森田将棋	7,000円
遥かなるオーガスタ	3,000円
遥かなるオーガスタII	4,500円
バレーボールTwin	3,000円
パロディウスだ!	2,000円
PGAツアーゴルフ	2,000円
美少女雀士スーチーパイ	3,500円
美少女戦士セーラームーン	3,000円
ファイナルファンタジーIV	2,000円
ファイナルファンタジーV	2,000円
風林火山	4,000円
HOOK フック	2,000円
BREATH OF FIRE ブレスオブファイア	2,500円
プロ麻雀 極	4,500円
ペブルビーチの波濤	3,000円
フラクレスの栄光III	3,000円
弁慶外伝・沙の章	2,000円
北斗の拳5	2,800円
北斗の拳6	2,800円
MADARA 2	2,000円
マリオコレクション	4,000円
モノポリー	5,500円
ゆうゆうのクイズでGOGO	2,500円
幽☆遊☆白書	4,500円
ヨーロッパ戦線	4,000円
46億年物語	3,500円
ライトファンタジー	2,500円
雷電伝説	2,500円
ラスベガスドリーム	4,000円
リーディングカンパニー	4,000円
ロマンシング・サガ2	6,000円
ワイアラエの奇蹟	4,000円
《NEO・GEO》	
餓狼伝説2	6,000円
餓狼伝説スペシャル	22,000円
サムライスピリッツ	15,000円
ビューポイント	9,000円
ワールドヒーローズ2	8,000円



本体・ファミコン・メガドライブ・メガCD・ゲームギア・PCエンジン・CDロム・ゲームボーイのソフトも高く買取ります。まずはお電話下さい!
スーパーファミコンの攻略本も高額買取します。100～500円



BIGマリオクラブ

☎0422(22)7548

予約受付時間 P.M.1:00～P.M.7:00

送り先 〒180 武蔵野市吉祥寺本町1-8-5 レンガ館モール305A

申込方法

■まずは電話で予約!
■金額を確認し、受付番号を聞く。
■下記の内容を必ず明記したメモを、ソフトと一緒に送る。
①住所②氏名③TEL④ソフト名⑤代金支払い方法（A、Bどちらか）

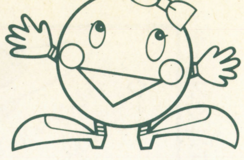
A 郵便払出し希望の方
郵便局から払出し証明書が届きますので、お近くの郵便局で現金と引き替えて下さい。（無料）

B 現金書留希望の方
現金送料として買取金額から400円差し引かれます。

注意

▲買取金額は、常時変わる場合がございますので、お電話にてご確認ください。
▲18才未満の方は、保護者の方の署名・捺印が必要です。
無い場合は、着払いで送り返させていただきます。

ハイパーゲームマガジン GAME遊



CONTENTS 1994 **3** MAR(vol.11) リイド社

表紙デザイン:Gナイン/さつえい:今りゅうこう モデル:伊藤奈穂(スターダスト)
協力:プラザカプコン富津/カプコン

4月号は2月28日発売です

編集部では創刊1年にあたり、誌面を拡充するために編集スタッフをつのります。アーケードゲーム好き(コンシューマーだけの人は不可)で体力、気力に超自信のある方に限ります。800字程度の原稿(ゲーム関連なら何でも可)と履歴書を㈱グループナインまで。(不採用の場合は連絡しません)

表紙協力 表紙協力 ©1994 SNK ©1994 ADK/1994 SNK

発行人
長田 守
編集人
五味川 隆
発行所
株式会社 リイド社
〒166東京都杉並区高円寺北2-3-2
Tel.03-5373-7001(代表)
製作編集
(編集部)
株式会社 グループナイン
〒112東京都文京区関口1-4-12
Tel.03-5228-6004
企画
園部隼人
(G-9)
写植版下
株式会社 日東社
印刷
大日本印刷 株式会社

STAFF

CHIEFEDITOR 竹村 潤
EDITORS 坂本将一郎 八嶋 寛 笠原 淳 五味川隆 島田益男
WRITERS イメージBOX でーすけ 内田康夫 テイクM マッディ・アラブ
DESIGNER 植田正明 佐鳥周記
PHOTOGPAPHER 今りゅうこう 千代谷次夫
ILLUSTRATOR 山口 緑

SPECIAL THANKS TO
高橋通治 澤村文貴 浜田哲平 小林建介 萩原直樹 川畑喜市 金子聖次 青木徳造 河副富美子 杉浦匡子 佐野朱美 矢萩幸子 金子雅美 鈴木雅勝 近藤祐子 ももちゃん
塩沢由美子 松島直子 加治屋学 木村照夫 菊池光彦 山澤 茂 古郡信也 たかひろ 味希子 周記 菊地恒郎 さっちゃん マサミ ブーチ 鈴木伸一 河野淳一

協力 株式会社イオス
現像所/サカタインクス株式会社(ラボステーション銀座)

広告さくいん

イッツエキサイティング!!

(一挙4本公開)

移植ゲーム



龍虎の拳

NEO・GEO～MDまで全比較!!

スーパーダライアスII PC

V.V. ヴィ・ファイヴ MD

マージャン レモンエンジェル PC

ついに主要4機種に移植！



龍虎の拳

NEO・GEO版
SNK／発売中／28,000円／102M／ACG／コンティニューあり
SFC版
ケイ・アミューズメントリース／発売中／9,800円／16M／ACG／無限コンティニュー
MD版
セガ／発売中／8,800円／16M／ACG／無限コンティニュー
PC版
ハドソン／94年3月26日／6,900円／SCD-ROM／コンティニューあり

アーケードで大好評だった龍虎の拳。すでに発売されているNEO・GEO版、SFC版、MD版、そして3月26日に発売されるPC版で、主要家庭用ゲーム機4つに登場することになる。
そこで、本誌12月号で大好評だった餓狼伝説2に次ぐ、SNKの格闘ゲームの比較だ。
4機種の移植具合をくまなくチェック。餓狼伝説2は完全移植がメインになっていたが、龍虎の拳はどうやら完全移植だけがメインというわけではなさそうだ。

それぞれの専用コントローラーを使った操作性&入力タイミング

NEO・GEOネオジオ

他の機種とは違い、専用コントローラーは8方向レバーのため、ゲームセンターと同じ感じでプレイできる。
必殺技も出しやすく、また遅い必殺技もだせる。遅い必殺技は、出したい必殺技のコマンドを入力したあと、ゲーム内の時間で1秒ちょいすぎくらいにボタンを押せば出せる。
ただ、NEO・GEO専用コントローラーは大きいので、固定された机の上などに置いてプレイしないと、しっかり入力できずに痛い目にあう。

SFCスーパーファミコン

ボタン配置を自分の好きなとこにできるので、日頃よく使っているボタンに重要なものを持ってこよう。
パッドも手に持ちやすく、プレイもしやすい。龍虎の拳には、それほど難解なコマンドは用意されていないので、パッドでも十分プレイできる。
しかも、必殺技が出やすくなっているし、遅い必殺技もだせる。
ただ、せっかくボタンがたくさんあるのに、ボディブローなどの2つボタンが必要なものが、そのまま2つ押しなのが残念。
どうせなら、餓狼伝説2のライン移動がボタン一つでOKというふうになったのと、同じような感じにしてくれたらよかった。

MDメガドライブ

MD版のみ、他の機種と違い必殺技コマンド、ボディブローなどのボタン2つ押しの方法に一部変更が加わった。
それは、3ボタンと6ボタンの両方に対応させるために行われたみたいだ。
変更されても、技の特性に変化があったわけではないので、必殺技はコマンド入力後にすぐボタンを押せばでる。これは直後にボタンを押したときのみ有効。
そして、MD版のみキャンセル技が使えるようになった。キャンセルが使えるのは龍虎の拳らしくないが、連続で技が決まるというのも捨てがたい。
MD版は、3ボタンパッドでは手に持つのに少し大きく、6ボタンパッドでは小さい気がする。

PC PCエンジン

普通の2ボタンパッドでも、6ボタンのアベニューパッドでも、どちらを使ってもあまりかわらない。
餓狼伝説2のときは、アベニューパッドの方が断然よかったが、ボタン2つ押しのボディブローも結局2つ押しのままなので、通常パッドでいいわけだ。
完全移植がウリなので、ボタン遅押しの遅い必殺技もでる。時間もNEO・GEO版と同じくらいだろう。
必殺技もコマンドが簡単なのに助けられ、それほど使いにくいというわけではない。
しかし、2ボタンパッドでは、セレクトやランを使用しなければならないのはきついかも。

AGコントロールボックス

家庭でアーケードのビデオゲームをプレイするためのものだが、別売ケーブルをつなげば、SFC、MD、PCはできるようになる。
これさえあれば、家庭用に移植される格闘ゲームも、ゲームセンターと同じ感覚でプレイできる。
ただ、結構値段が高いとか、場所をとるといった面がデメリットになる。あると結構便利なのだよ、本当に。

みどころたっぷりの画面写真で移植度をチェック!!

龍虎の拳の一番の特徴は、キャラクターがデカいということだ。
移植にあたり、どれだけキャラクターを大きく表現するのか。またズームイン・アウト機能はどうなったのかなど、気になるところをチェックしていくことにしよう。
（全機種できるだけ同じ条件になるよう、背景や技のでているところは極力同じものを使用。プレイや撮影に使ったバージョンは、全機種100%）

タイトル画面

NEO・GEO版に比べるとSFCやPCは小さい。
MDは大きさは同じくらいなのだが、なぜかカラーだ。基本的にこの画面の龍虎は黄色っぽくなるのだが。

デモのキャラクター紹介

グラフィック的に評価すれば、やはりNEO・GEOやPCのできがよい。
SFCも画面の比率でいけば、アーケードのものとさほど変わらないようだ。
MDはというと、全然違うものになっている。年齢、身長、体重など7つの項目について、リョウとロバートを詳しく紹介してくれる。

キャラクターセレクト(2P)

NEO・GEO以外はこの2Pプレイを選ぶと、最初からミスター・ビッグとミスター・カラテが選べるようになっている。
NEO・GEOでも、一人用で



NEO・GEO



PC

ミスター・カラテまで進めば、ミスター・ビッグにミスター・カラテを選ぶことができる。

この画面では、どの機種も甲乙つけがたく、大きさでいえば、NEO・GEO、PC、MD、SFCという順になる。

しかしよく見ると、MDのキャラクター配置が他の機種と違う。

キャラの大きさ(ズームイン)

NEO・GEOのキャラクターの大きさには、はっきりいって脱帽。いまさらながら、こんなに大きかったのかと思ってしまった。



NEO・GEO


SFC


MD



PC

それに比べると他の機種は、一回りも二回りも小さい。ハードの特性がここまで差を広げるのかと思うと少し残念。

しかし、PCもそれなりに大きいし、SFC、MDは小さいが動きはなかなかのものなので、ハードの特性を考えればよくやったほうだといえる。

キャラの大きさ(ズームアウト時)

NEO・GEO、SFC、PCはキャラクターの大きさに変化あり。MDは最初から最後まで大きさはいっさい変化なし。

NEO・GEOとSFCは、拡大、縮小が滑かに行なわれるため、ゲームのプレイに支障はきたさない。

PCは拡大、縮小機能はないが切り替えという方法でキャラクターの大きさに変化をつけている。最初は気になるが、プレイすればするほど気にならなくなる。PCユーザーは期待して待て。



NEO・GEO



SFC


MD



PC

同キャラ対戦は？

もちろん、全機種とも可能。対戦時に注意すべきところは、挑発はあまりしないということ。

たがいにやりあうと、ただの殴り合いになってしまい、龍虎のおもしろさが半減してしまう。

ボーナスステージは？

全機種とも、2人倒すごとにボーナスステージになる。

ビール瓶切り、氷柱割り、超必殺技伝授と見事に再現。

画面的にいっても、あまりかわりがないが、MDのみビール瓶切り、氷柱割りのステージの背景が違う。

キングは男か女か？

4面にでてくるラ・モールの用心棒のキングは、2本目のとどめを必殺技にすると、服が破け女だということがわかる。

ステージ抜け画面のセリフでも女だということがわかると思う。

このあたりは全機種完全に移植してくると思っていたのだが、MDだけはキングが男で登場。

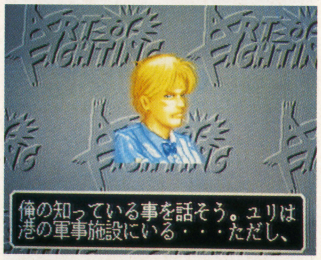
2本目のとどめを必殺技にしても服は破れないし、ステージ抜け画面でもセリフの中で俺といっている。



NEO・GEO



SFC



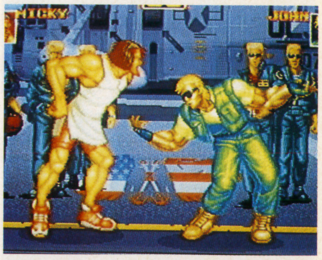
MD



PC

挑発

相手の気力を減らすことができる挑発は、さすがに全機種移植。挑発のグラフィックも、どの機種をとってみても同じだ。



NEO・GEO


SFC



MD



PC

ステージ移動画面も様々

敵を一人倒すたびにでてくるのが、ステージ移動画面。サウスタウンが見渡せるマップで、オリジナルでは、次に移動するステージが点滅するとともに、しゃべってくれるのでわかりやすかった。

NEO・GEOとPCはオリジナルとまったく同じ。さすがに完全移植というだけのことはある。

SFCは点滅ではなく、スポットライトみたいに、次の移動するステージのみが照らされる方法をとった。

MDはもっと親切で、次のステージの場所に赤い点が現れ点滅するとともに、そのステージで戦う相手の顔のグラフィックがでる。



NEO・GEO



SFC



MD



PC

気力


NEO・GEO


SFC

龍虎の拳が他の格闘ゲームと違う点の一つが、この気力システム。

必殺技を使うたびに消費する気力は、パンチかキックボタンを押し続けると回復していく。

回復のスピードはそれほど早くはなく、その間は完全に無防備となるため、必殺技の使い過ぎには注意しつつ戦うのが良い。

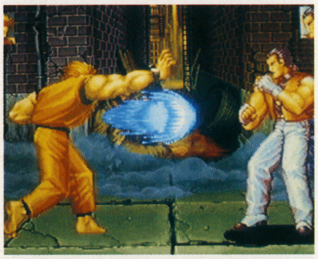
気力ためのグラフィックも、たいした変わりはないが、MDのオーラは他機種より一段と激しい。そして、回復のスピードがすごく早めに設定されているようだ。


MD



PC

必殺技・虎煌拳


NEO・GEO


SFC

NEO・GEOが完全移植とみれば、SFC、MD、PCはほんの少しずつグラフィックが違う。

グラフィックだけの比較ではつまらないので、対戦時において通常何発撃てるか試してみた。

気の塊が相手に飛んでいったものだけを数えてみると、NEO・GEO、SFC、PCは5発、MDだけがなんと8発。

MDはに気力の減りや増え方が全く他の機種とは違っている。


MD

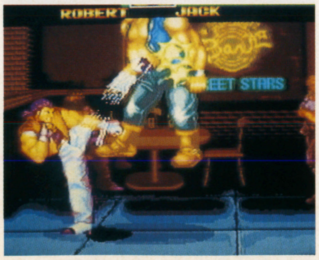


PC


NEO・GEO


SFC


MD



PC

幻影脚

決まるととても気持ちがよい百烈系の技。近くに寄ってきた瞬間に吸い込むことも可能である。

吸い込む間合いは全機種ともそれほど差がないだろう。

こういう技になると、気力減りの少ないMDが断然有利。

敵の起き上がり際に、重ねてやれば脱出不可能になる。ただ、CPU相手ならかまわないが、対戦で使用すると相手にきらわれる恐れがあるので多用は禁物。

超必殺技 覇王翔吼拳

龍虎の拳の中の飛び道具としては、最大の破壊力を持ち、気力もほとんど失う一撃必殺の攻撃。

画面の半分以上を覆ってしまうので、放たれたらまず避けることは難しい。


NEO・GEO



SFC



MD



PC

ガードはできないことはないが以外と難しく、ほとんどくらってしまうだろう。

大きさとしては、NEO・GEOが一番大きいが、これはキャラクターが大きいので当たり前。比率でいけば、だいたい同じ大きさであろう。

顔のグラフィックの変化

敵の攻撃を受けると、キャラクターの顔の表情が変化するのが他のゲームには見られないことだ。

結論を言えば、NEO・GEOとPCは表情が変化する。ついでに、ジョンとミスター・ビッグのサングラスも飛ぶ。

SFCとMDは残念ながらそこまでは、手が回らなかったようだ。



NEO・GEO



SFC



MD



PC

体力ゲージに注目!

NEO・GEOとMDは背景の上にゲージがのっているのだが、SFCとPCは背景をとった黒い上にのっている。



NEO・GEO



SFC



MD



PC

セリフの出方は?



NEO・GEO



SFC

これも全機種違うみたいだ。SFCやPCは、体力ゲージのとこの黒い部分を利用している。

MDはNEO・GEOと変わらないが、キャラクターが右に寄りすぎているのが気になる。



MD



PC

機種別オリジナル画面

NEO・GEOは難易度が決められるというのが、アーケードとは違う点だ。

SFCはこの画面しかない。そう、エンディングの1シーン。これのほかにもまだある。

MDは結構あるが、ボーナスステージの背景が違う点やオープニングデモのキャラクターの詳しい紹介のとこなんかもオリジナル。

PCのオリジナルは、読み込み時の画面。かわいいキャラクターや敵のシルエットなどがでる。



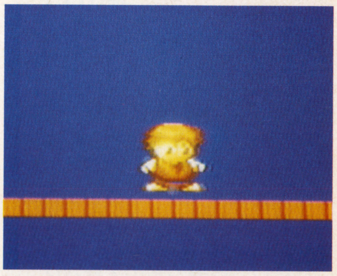
NEO・GEO



SFC



MD



PC

機種別のウリ＆総評

最後になったが、機種別のウリと全体的に見たまとめをしよう。

NEO・GEOの売りは、アーケードゲームがそのまま家庭で遊べると言うところだ。

だから、基本的に完全移植と思ってまず間違いないだろう。そのかわり、ソフトの値段が高くついてしまうのが少し残念。

SFCは、グラフィックはともかく、できとしてはかなりのものだった。なんといっても、登場キャラクターすべてに隠し超必殺技を付けたり（本誌12月号122〜123P参照）、エンディングで龍虎ワールドと餓狼ワールドをつなげるなど質の高いものだった。

MDは、技がリニューアルされたという点が一番のウリだ。

どういうことかというと、コマンド入力方法が一部変更されていたり、キャンセル技が使用できるようになったというところだ。

PCのウリはとにかく完全移植というところだ。確かにNEO・GEOと比べると劣るが、PCでここまで移植できるとははっきりいって思ってなかった。それだけPCのできはよかった。

どの機種がいちがいにいいとはいえないが、それぞれのウリどおりのできに仕上がっている。

アーケードそのままがいいならNEO・GEO、エンディングの秘話が知りたいならSFC、ちょっと違った龍虎がプレイしたいならMD、定価も安く手軽に完全移植をプレイしたければPCがいい。

それぞれの意図にそった機種のソフトを買うのが良い。

ボスの迫力はそのままだ！



スーパーダライアスII

NECアベニュー／発売中／SCD-ROM／7,800円／STG／コンティニューあり

海の生物をモチーフとしたボスたちが魅力的だったダライアスII。今回、SCD-ROMで新たな敵ボスを追加して登場だ。早速、移植度チェック！

アーケード版との相違点

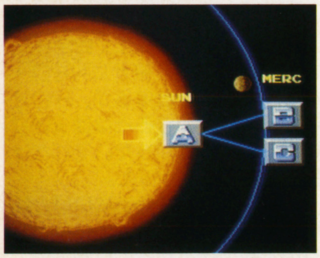
その1

まず、最大の相違点が画面である。2画面モニター（3画面バージョンもあったが）のアーケード版に対して、PC版は当然1画面（家庭用では、そもそも2画面モニターは無理）だ。

ちょうどアーケード版の2画面モニターの左半分を切り取ったような感じの構成になっている。

ただし、自機や敵の大きさは、ほぼアーケード版と一緒なので、迫力はかなりのもの。

あの大きさの敵が画面内狭しと動き回るため、アーケード版に比べて緊迫感がかなり増している。



ゾーンセレクト

その2

ダライアスのシリーズは、海の生物をモチーフとしたボスがおなじみだが、PC版ではボスの種類が大幅に増えた。当然、PC版オリジナルボスである。



まだまだ楽なボス

その3

自機のショットがほぼフルパワーになった状態で、アーケード版では自機の前方をほぼカバーするくらいのショットの大きさになったが、PC版では、一定段階までショットが大きくなった後、ショットが上下に波を描くように飛んでいくようになった。



タイミング良く抜けよう

その4

PC版のBGMは、アーケード版のものをアレンジしたもので、かなりハデハデな感じになっている。ここは、大きく意見が分かれるところだろう。

いずれにせよ、SCD-ROMを有効活用したBGMであることは間違いない。

その5

全ゾーンをクリアした時のエンディングだが、アーケード版のものとは大きく異なっている。ただし、ここではあえて画面の公表はしない（エンディングは自分でプレイして画面を見るのが一番）。



意外な場所に攻撃してくる

アーケード版との共通点

その1

パワーアップアイテムは、アーケード版と同じで、それぞれの色に応じて武器がパワーアップする。

赤：対空メインショットのパワーアップ
緑：対地ボムのパワーアップ
青：アーム（シールドのこと）のパワーアップ
黄：レーザーのパワーアップ

虹色のボールのようなアイテムを取ることで、メインショット、ボム、レーザーの3種類が同時にパワーアップする。

持ち機が増える1UPも、もちろんありだ。



YAMATOの正体は…

その2

相違点のその3で、フルパワー時のショットの違いを述べたが、逆にその違いを除くと、自機のパワーアップはほぼアーケード版と同じ感覚でパワーアップしていくと思っていい。

その3



なつかしのオトシゴだ

面構成は、細かいところで異なる部分があるものの、進行はほぼアーケード版と同じと考えていい。

面途中で中ボス、面ラストでボスといったところや、後半面で上下にそれぞれスクロールする場所などが全く同じ。

その4

もちろん、ダライアスシリーズおなじみの、ゾーンクリア後のゾーンセレクトもしっかり健在だ。

これができなければ、もはやダライアスではない。

総合評価

家庭用への移植は難しいタイプのゲームだが（画面の問題など）、キャラを小さくして画面内のバランスをとるか、キャラの大きさはそのままで迫力を重視するかといった点で、このゲームは後者を選択したわけで、移植する段階の苦労は計り知れないものがあったことだろう。

プレイヤーの好みにもよるが、迫力あるシューティングをプレイしたい人にオススメのゲームだ。

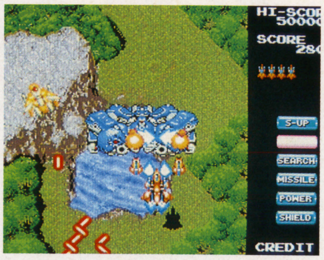
発売間近の最新情報入手



V・V ヴイ・ファイヴ

テンゲン／94年春予定／価格未定／8M／STG／コンティニュー、グラインドストーマーモードあり

**前号の話題ソフトダイジェストで紹介した「グラインド　ストーマー」が大幅にパワーアップ！
名称も、国内バージョンの「V・V（ヴィ・ファイヴ）」に正式に決定された。**



V・V

ザコに気をつけろ



ストーマー

この後どうするか？

国内版も海外版もプレイできる

前号の「グラインド　ストーマー」だけでも驚いていたゲーム遊編集部だが、今回の最新情報でまたまたビックリ！
タイトルが「V・V」に決定されたことはともかく、なんと海外バージョンの「グラインド　ストーマー」も合わせてプレイできるということではないか！
この太っ腹なところは、テンゲンならではといったところ。
ゲームモードの変更は、毎度おなじみのオプション画面で設定するわけだ。



V・V

パワーアップゲージがある



ストーマー

ゲージの位置に注目

前代未聞！左利き設定あり！

オプション画面で数々の設定を行えるのは、もはやお約束の世界だが、「V・V」では、恐らく世界初とも言える試みをオプション設定に導入している。
難易度や、プレイヤーの残数などの設定の中に、コントロールタイプという見慣れない表示があるが、これこそ前代未門の設定ができるところなのだ。
コントロールタイプは、ライトハンド／レフトハンドに分かれていて、通常の設定ではレフトハンドの位置だが、ここをライトハンドにして、今、手にしているパッドを、なんと上下逆さまに持ってしまう。これで左利きの人でも、右手で自機をコントロールして、左手でショットボタンを押すことができてしまう。

■パワーアップ一覧

SPEED UP(DOWN)

自機のスピードアップ。4段階までスピードアップし、それ以降はダウンのゲージ（パネル）となる。この繰り返し。V・V、グラインド　ストーマー共通。

SHOT

自機の初期装備。前、斜め左右の3方向に発射。ボタン操作でショットを前方向に集中させて、より強力なショットで敵にダメージを与えることもできる。V・V、グラインド　ストーマー共通。

MISSILE

ウイングから威力の強いミサイルが発射される。最高4つまでウイング装備可能。V・V、グラインド　ストーマー共通。

SEARCH

自機の周囲をウイングが回転し、敵を発見することでサーチミサイルとなり、敵を襲撃する。最高4つまでウイング装備可能。V・V、グラインド　ストーマー共通。

POWER

メインショットの威力が強くなる。2個取ることでウイングが2つ増える。V・V、グラインド　ストーマー共通

SHIELD

自機にシールドが装備される。シールドは1回の被弾で外れてしまう。V・Vのみ

MAX-POW

これを取ると、その時点での武装が最強になる。V・V、グラインド　ストーマー共通

SPECIAL

コンティニュースタート時のみ出現。その時点での武装が最強になる。V・V、グラインド　ストーマー共通。



この後、生き延びられるか？



欲張ってミスしないように

総合評価

画面は横画面だが、得点やパワーアップゲージなどの情報を画面右側に集中させているため、普通に縦スクロールシューティングとして楽しめる。
熱い弾よけが好きな人なら、プレイして損のない内容だろう。

ナグザット／94年2月発売／価格未定／SCD-ROM/ETC

オリジナルストーリーでPCに



マージャンレモンエンジェル

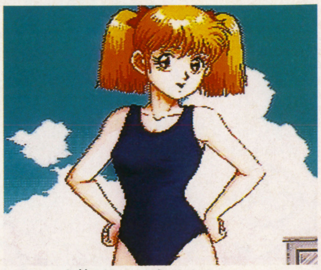
スーパーリアル麻雀PⅣカスタムで移植の高さをうかがわせたナグザット。
そのナグザットから、数年前にテレビで深夜アニメとして放映し、アーケード麻雀ゲームでも発売されて人気を博したレモンエンジェルが、SCDの美少女麻雀ゲームとして登場する。
移植は移植でも、ストーリーからグラフィックまですべてをSCD用に書き起こしている。
ストーリーも、登場する3人の女の子でそれぞれ違うので、3度楽しめる。
アーケードをプレイした人でも期待のできる作品になるだろう。

3人のかわいらしい女の子が登場

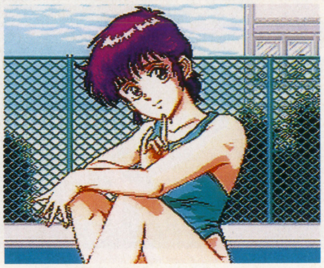
ここで、ゲームの中に登場する3人の女の子トモ、ミキ、エリカを紹介しよう。
3人とも、主人公にとってはとても大事な子ばかりだ。

トモ

声優：神崎レミ
高校1年生。
主人公より年下の元気がいい女の子。主人公が転校して、後からテニス部に入部してきたことに対して、素直に先輩であることを認めない。プレイヤーに反発しているが、徐々に好意を抱いていく。



スクール水着がとってもナイス！



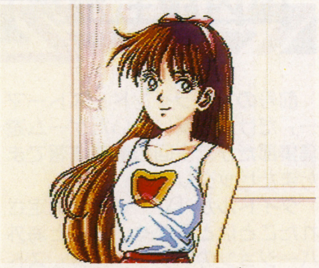
やっぱり水着姿はかわいかった

ミキ

声優：雪絵れな
高校2年生。
若干内向的な性格のために、クラスではあまり目立たない。主人公にとっては弱々しく見えて、守ってあげたくなるような女の子というイメージがあり、何かにつけて主人公が彼女を守っていく。

エリカ

声優：南条ゆかり
高校3年生。
主人公にとってはお姉さん的な存在の女性で、主人公にいろいろな事を教えてくれる。主人公の憧れの対象。



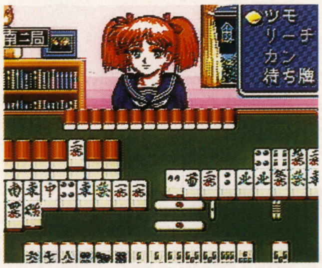
ビジュアルシーンもたくさんあるぞ

2つのゲームモードで楽しもう

女の子とあそぼモード

このモードがいわゆるストーリーモード。女の子と麻雀対局をして、勝つと対局中の女の子のビジュアルシーンが見れる。
ちなみに、トモが21、エリカが19、ミキが19シーンと用意されてる（変更があるかも）。
対局中も、笑ったり、くやしがったりと、その場の状況にあった表情に変化する。
ストーリーデモビジュアルには、CD音源を使用。SCDならではの、サウンドが聞けると思う。





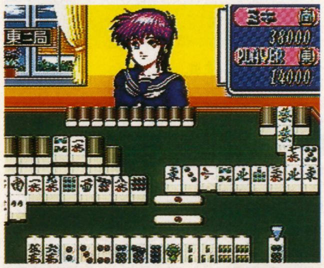
よっしゃ、ツモったぜ！

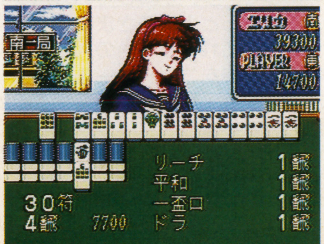
麻雀であそぼモード

いろいろな条件を設定し、女の子と対局するモード。
設定できるのは、女の子とプレイヤーの持ち点、終了条件、箱割れ、食いタンなど数十種類。
残念ながら、勝っても女の子のビジュアルは見れないが、女の子のビジュアルが見たければ女の子とあそぼモードにすればよい。
麻雀の練習に、使えるモード。

ストーリー

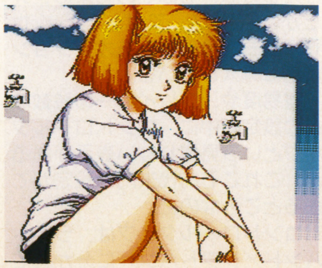
このゲームの主人公は、父親の仕事の関係上を転校ばかりしており、いまだに1か所で1年といなかった。
ところが、今回滞在する期間が1年とそれまでよりも長い。
そこで主人公は、今回こそは彼女を作るぞと、レモンエンジェルたちのいる学校に転校してくるところから始まる。





お楽しみプレゼントあり!?

麻雀であそぼモードは麻雀を楽しむだけのものではなく、どうやらプレゼントにからんでくるようだ。
対局で勝つと、ビジュアルシーンは見れないものの女の子からメッセージがもらえる。
このメッセージをすべて集めて（いくつあるかは不明）送ると何か素敵なプレゼントが当たる。
写真を見てもらえばわかるが、PⅣ同様、かなりのできに仕上がっており、期待して発売を待っていていいようだ。
（画面は開発中のもの）



TOPICAL TITLES DIGEST



ファンタシースター

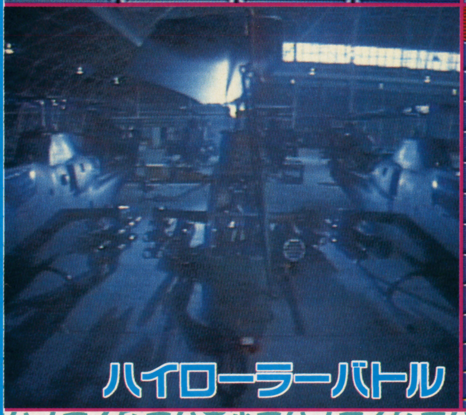
コンシューマーゲーム
話題ソフトダイジェスト



ソル：モナージュ


ファイナルファンタジーVI


ロケットコースター


ハイローラーバトル



スーパーボンバーマン2


バーチャレーシング

ホームユースの要チェックソフトだ！

SFC&FC PC MEGA

NEO・GEO LAC レーザーアクティブ

遊びこなせ

ファイナルファンタジーVI

FFVIは驚異の24Mで登場！

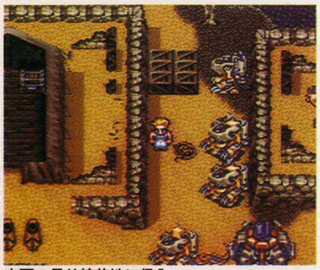


スクウェア
発売日／94年3月下旬
価　格／未定
容　量／24M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ

シリーズを重ねることに、進化していくF・F。そのシリーズ最新作「ファイナルファンタジーVI」が3月下旬発売に向け開発が進められている。
VIでは、なんと24メガという大容量を採用しているので、システム、グラフィック、サウンドがさらに進化するぞ。
単なるRPGでは終わらない、様々なシステムが付されている。
今回は気になる登場キャラクターや舞台となる世界がどんなところなのか、新しく加わったものについて紹介していこう。

FF VIの世界設定

魔大戦。
すべてを焼きつくした、その戦いが終わったとき、世界から「魔法」という力が消え去った。



帝国の最前線基地に侵入



これはメテオの魔法なのか!?

そして1000年・・・。
鉄、火薬、蒸気機関。人々は機械の力を使い、世界を蘇らせた。
今またここに、伝説となった魔法の力を復活させ、機械との合体による「魔導」の力で世界を支配しようとする者がいる。
人はまた、そのあやまちを繰り返そうとしているのか・・・。

いきなり世界設定からVIが今までのシリーズと違うというのがわかるだろう。
魔法にとってかわり、鉄、火薬、蒸気機関といったものが栄える世界で、どのような戦いが繰り広げられるのか。また、魔法も物語が進むと、使えるようになるのだろうか。謎が多い。

メインキャラクターは10人以上

VIには10人以上のメインキャラクターたちが登場し、だれもがいままでのシリーズに負けない個性をもっているらしい。
だれが主人公なのかわからないが、ティナが重要な謎をにぎっているみたいだ。
この10人以上のキャラクターたちが、でたりはいったりとパーティに加わる。IVみたいな感じと思ってもらえばよいだろう。
ここでは、入手した5人のキャラクターを紹介しよう。

私に宿る魔導のパワーが役立つのなら・・・

ティナ＝ブランフォード

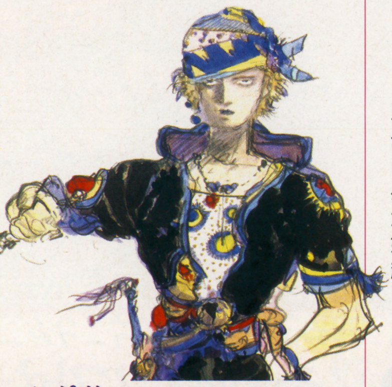
動物を愛する心優しき少女。いままで他人に利用される人生を歩んできたために、誰を信じていいのかわからなくなっている。
帝国軍に狙われていることから重大な秘密を握っているらしい。
好きな物：動物
趣味：モーグリをふかふかすること



どろぼう？俺を呼ぶならトレジャーハンターといってくれ

ロック＝コール

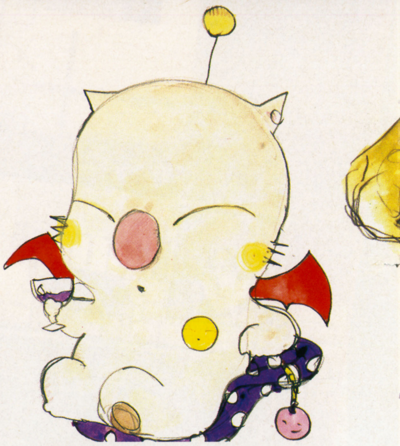
自称〝漂泊のトレンジャーハンター〟。きままな冒険家で、すばやい動きと盗みのテクニックはしばしば仲間を助ける。特に定住する家はなく、各地をさまよい財宝を追い求める。
好きな物：地図
趣味：野原で昼寝



クポ!!

モグ

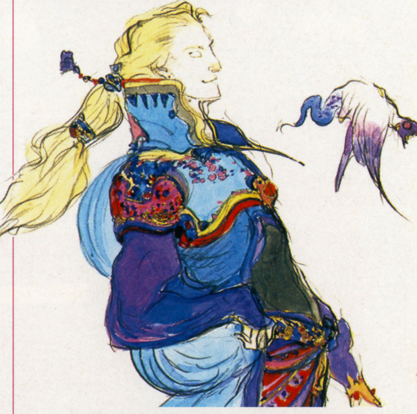
好奇心旺盛なモーグリ。強く賢いモーグリで群れの中でもリーダー的存在である。モーグリとは、草食性の動物でテレパシーなどの不思議な能力を持っており、主に



森や洞窟などに生息。
好きな物：なでてくれる人
趣味：歌と踊り

フィガロ王国の生み出した機械の力、見て驚くなよ！

エドガー

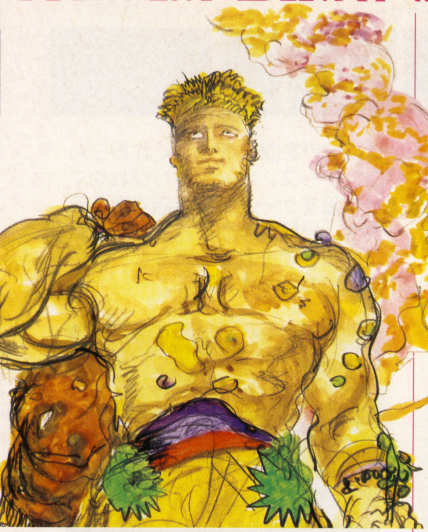


砂漠の文明国フィガロの若き国王。明るい自信家でレディーファーストを重んじる恋多き男。機械いじりが趣味で戦闘にもいろんな兵器を持ち込む。表裏同じ柄のいかさま専用コインを持つ。
好きな物：女性
趣味：変な武器開発

王宮なんて性に合わないよ！俺には修業三昧が……

マッシュ

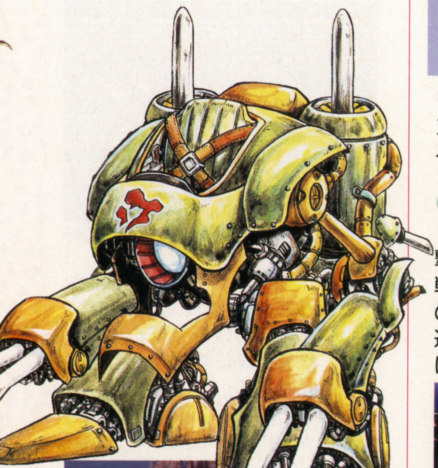
おおらかで心優しい正義感の強い熱血漢。エドガーの双子の弟。屈強のモンク僧にしてフィガロ王国の第一王位継承者。子供心に王家のしがらみが嫌で王座を捨てて山にこもった変わり者。
好きな物：くるみ　趣味：修業



新たな乗り物？

魔導アーマー

魔法の力をよみがえらせようとしている「ガストラ帝国」の機械技術の粋を集めた多目的有人ロボット「魔導アーマー」。
魔法は使えないようだが、ミサイル攻撃などロボットらしい攻撃ができるみたいだ。
いつ、どこで、どうやって登場するのかは不明だが、どうやら物語にからんでくるようだ。







チョコボや飛空艇はどうなるの？

FFシリーズに欠かせなくなってきたチョコボに飛空艇。
この2つに関しては、Ⅵでももちろん登場する。しかもグラフィック面で大幅パワーアップが施されている。
チョコボについては、Ⅴでは乗ってもチョコボのみの表示だったが、Ⅵではキャラクターが乗っている姿がちゃんと見えるというからうれしい。



今度のチョコボはビックサイズ

そして飛空艇だが、こちらはフライトシミュレーターのごとく飛び回るらしいのだが。
そのほかにも、新たな乗り物がひょっとしたら用意されているかも知れないぞ。

新要素たっぷりのバトルシーン

新しい要素は、このバトルシーンにも含まれている。いまのところわかっているものを紹介しよう。

●はさみうち

これは、いままであった先制攻撃、バックアタックなどと同じで戦闘に入るとランダムで起こるものだ。はさみうちをされた方は、逃げることができないので戦い続けなければならない。

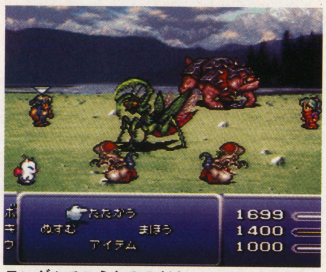


新登場のはさみうち



●アクティブタイムバトル継続

Ⅴで好評だったアクティブタイムバトルがⅥにも使用されている。プレイヤーの一早い決断力が問われる。



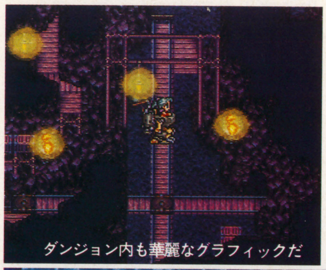
ランダムでこうなるのだよ

●前列、後列の区別なし

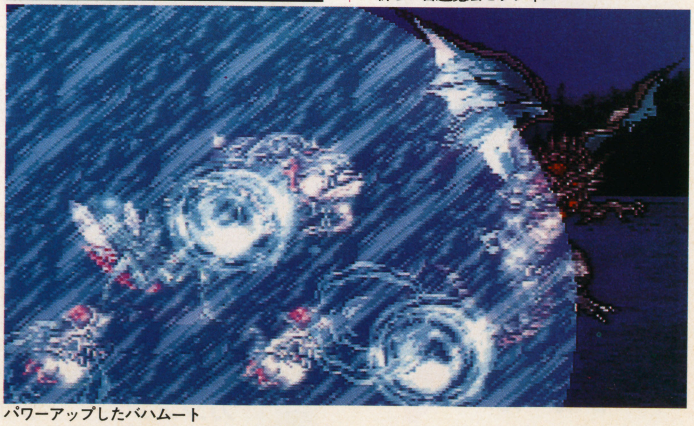
Ⅵではバトルシーンが3Dっぽく見えるようなグラフィックになっている。そのため、前列と後列の区別はなくなっている。

●他の新要素

とにかく24メガということで新しいことばかりだ。
イベントはプレイヤーの選択によって変化し、キャラクターも大きくリサイズされ、しかも表情豊かに動き臨場感を増幅させる。
ビジュアルシーンも大幅にパワーアップ。バトルシーンでは、Ⅳのように各キャラクター特有の特殊コマンドが使えたりと、本当に奥の深いゲームになっている。
とにかくグラフィックを見ただけでも感動のできあがり。今後の情報が楽しみ。ゲーム遊でも、新情報が入りしだい、どんどん紹介していく予定だ。



ダンジョン内も華麗なグラフィックだ



パワーアップしたバハムート



氷づけのモンスターが復活したようだ



だれかの回想シーン



エドガーの特殊攻撃毒霧？

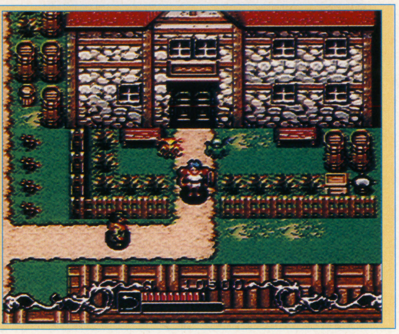




新しい召還魔法セラフィム

ブレインロード

ドラゴン伝説を解き明かせ!!



エニックス
発売日／発売中
価　格／9,600円
容　量／12M
ジャンル／ARPG
その他／バッテリーバックアップ

ブレインロードは、別の銀河にあり、多くの生物が生息する星が舞台となるアクションRPGだ。
モンスターハンターである主人公は、その星に伝わるドラゴン伝説を解き明かさんとし、いくつかの武器と数種類の魔法を駆使して立ちふさがるモンスターたちを倒していく。
この主人公のまわりには、ゲーム内で重要な役割を果たす妖精が寄り添い、冒険の手助けをする。
ゲームの攻略をするうえでは、妖精の使い方や選び方で、簡単にも難しくもなるだろう。
また、主人公の行く先々には常に4人の旅人がおり、物語の展開に関わってくる。
しかし、この5人が大いなる使命のために冒険することになるとは誰も知らない……。

妖精システムとは？

ブレインロード最大の特徴といってもよいこの妖精システム。
ヒスイに閉じ込められている様々な性格を持つ妖精を呼び出し、最大2体まで護衛として連れて歩くことができる。
妖精は9種類13体用意されており、HPの回復、攻防のアップ、ファイヤーボールを放つなどの特性を持っている。
ヒスイはアイテムとして、持ち歩くことも可能になっている。
しかも妖精はあるアイテムを取ることで成長し、より強くなる。一体の妖精だけを成長させることもできるが、あとのことをよく考えてどの妖精を育てるか決めよう。
実はあるアイテムを落とす敵が無限にでてくるポイントがある。

基本システム

■武器での攻撃
ブレインロードでは、剣、オノ、ブーメラン、弓、モーニングスターの5種類の武器が装備できる。
攻撃時には、それぞれの武器でグラフィックが違う。

■武器の特殊攻撃
モーニングスターは、攻撃ボタンを押した後に十字キーを入れることで回転させることができる。
これで、周囲の敵すべてに攻撃ができることになる。

■物を押す
移動させることができるものは十字キーを入れることで押すことができる。
ダンジョン内に仕掛けられたトラップをはずすときなどに使う。

■ジャンプ
基本的に穴のあいた床などを飛び越えるときに使う。モンスターの攻撃を交わしたりもできる（一部のモンスターのみ）。ボタンを押す時間で滞空時間が変わる。

●魔法攻撃
ゲーム中、どこかで魔法のメダルを手にいれたら、魔法が使えるようになる。攻撃ボタンを押し続けることでマジックポイントをため唱える。魔法は13種類。

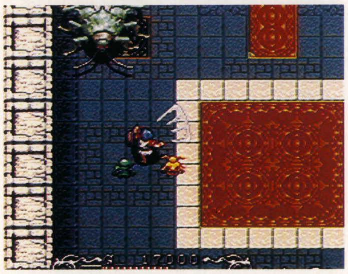
レベルについて

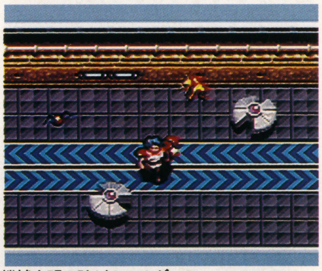
アクションRPGではあるものの、敵を倒して経験値を得ることはない。
どうやってプレイヤーを成長させるかというと、力のもとで攻撃力、まもりのもとで守備力を増やす。いわばアイテムでのレベルアップをすることになる。
HPの最大値を上げるにも、やっぱりアイテムのハートを取らないとだめのようだ。
行く先々で確実に入手したい。

アイテム盛りだくさん

武具をはずしたアイテムとしては、HPを回復させてくれるりんご、チーズ、キノコ、しびれやマヒを治すケープ草など店で買える物や、HPをあげるハートや2万ゴールドで売れる金塊など、買えない物もたくさんある。


アークスをでればそこは戦場になる


一番最初に出会うボスキャラ


機械文明の跡がのこるダンジョン

とにかくアクション性が重視されているみたいだが、アクションの苦手な人でも妖精の育て方しだいで、かなり楽に物語を進めていくことができる。
しかしそれでも、ダンジョン内のトラップには手を焼くだろう。



竜の戦士／ドラゴンを自由に操ることができる竜の戦士の末えいの子として生まれる。最後のドラゴンを探しに行った父の後を追う。

主人公
レミール



魔法戦士／戦士の父と魔法使いの母の間に生まれる。男勝りで負けず嫌いな性格を発揮し、自らの腕を独学で上達させた。

カシアン

魔法使い／20才の時、星の導きを感じてトロントの東の砂漠に赴き、そこでドラゴンと出会い、才能が一気に開花する。

フェリス

僧侶／30才の時にはすでに世界に名の知れた高僧となっていた。使命を感じてドラゴンを探す旅に出発している。

バーニス

戦士／アークスから山を幾つも越えたところにある大国に、先祖代々戦士として仕えてきた由緒ある一族の末えい。

レイン

大航海時代Ⅱ

序盤の攻略法を紹介！

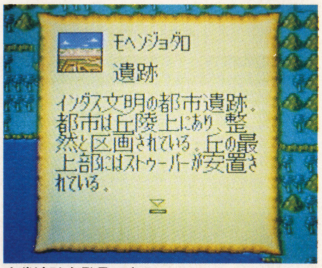
光栄
発売日／94年2月25日
価　格／11,800円
容量／16M
ジャンル／SLG
その他／バッテリーバックアップ



全世界の海と港を舞台にし、自由気ままな冒険が楽しめる大航海時代Ⅱ。
前作よりも遊べるキャラクターが増えて総勢6人。それぞれが違う目的をもって冒険に旅立つ。
最初にプレイするときは、とりあえずジョアン・フェレロを選ぶと結構簡単かも。
今回は、個性豊かな6人のキャラクター及び序盤の進め方などを伝授しよう。これさえ知っていればもう安心だ。

必勝!! 2点間貿易

はっきりいってこの方法を使えば、序盤は断然プレイしやすくなる。とにかくやり方を伝授するぞ。
（使用キャラクター　ジョアン）
ジョアンの場合、まずリスボンで岩塩を買い、南東にあるセビリアで売る。セビリアでは陶磁器を



古代遺跡も発見できる

買い、リスボンで売る。
ここでは、儲けがでなくなるくらいまで売買を続ける。その後はちょっと遠いがアテネに行く。
ここからが本当の2点間貿易の始まり。アテネの美術品とイスタンブールのじゅうたんの売買がすごく儲かる。
単価が高いため、ある程度資金が必要だがセビリア、リスボン間でもうけていれば安心。
2、30分もすれば、自分の持ち金が数十万になっていること間違い無し。船も早めに購入し、購入後は必ず水夫を雇うことを忘れずに。

航海時の基本

自分が何のために航海しているのかを考え、水夫の配置はこまめに変えることをお薦めする。
商売をしているなら運航に、海賊活動をしているなら甲板、港を探してるなら祝認に人をまわそう。
意味のない配置はなるべくならさけたほうがよいだろう。



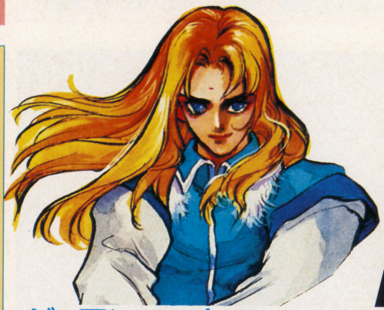
今回の賭はブラックジャックのみ

人の話を聞きまくれ!!

どんなゲームでも、人から得る情報は役にたつことが多い。
大航海時代Ⅱは、人と話すと基本的なことはほとんど教えてくれるし、おいしい情報も中にはある。
また、酒場女とも仲良くなっておくと後々便利だぞ。



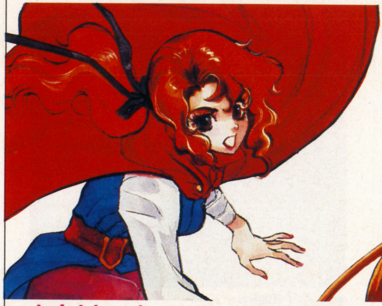
登場キャラクター



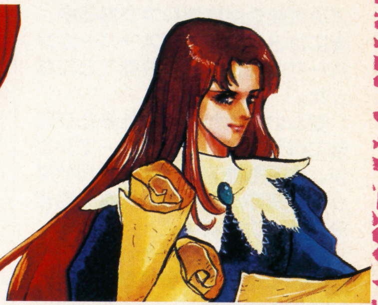
ジョアン・フェレロ　18歳
愛するリュートを剣に持ち替え、伝説の国を求めて大海原に乗り出した心優しき貴公子。プレステ・ジョアンの国をみつけることがゲームの目的である。



オットー・スピノーラ　25歳
祖国イギリス王国の運命を一身に背負い、イスパニア無敵艦隊撃滅を目指す。もちろんそれが目的。大英帝国騎士団所属の誇り高き英国紳士。



カタリーナ・エランツォ　18歳
赤毛の女海賊。兄と恋人をポルトガル人のだまし討ちで失い、海賊となって仇討ちを誓う。この仇討ちがゲームの目的。意外な人物がカタリーナの仇だ。



エルネスト・ロペス　23歳
世界地図作成の夢をかなえるために、友人メルカトールの頼みを聞きとげ大海原に旅だった若き地理学者。精密な世界地図作成がエルネストの目的だ。



ピエトロ・コンティー　33歳
借金の肩代わりと引換に世界の物産の調査を依頼される。自分では探し出せない物なんてありえないと豪語している。幻の黄金の国・エルドラド発見が目的。



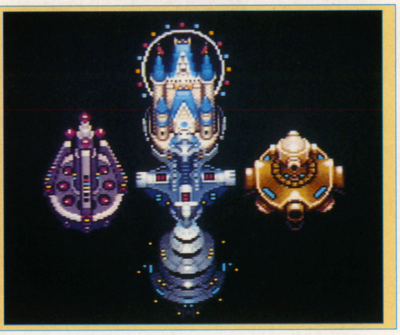


アル・ヴェザス　19歳
貧困の中で育ったアルは、ひょんなことから商船を手にいれた。そのときから、夢は億万長者と世界の市場を駆けめぐる。オスマン帝国同盟港を増やすのが目的。



スーパーボンバーマン2

熱く過激に進化している



ハドソン
発売日／94年4月28日
価　格／未定
容　量／8M
ジャンル／ACG
その他／4人同時プレイ可

昨年の夏のキャラバンでは、ハイビジョンを使用したハイテンボンバーマンが話題を呼び、シリーズの可能性が広がりつつある中、春にはSFC第2弾スーパーボンバーマン2が発売されることになった。

新しいものが発売されるたびに常に進化していくボンバーマンだが、今回も新アイテムの登場やマップが広がったりとさらなる進化を遂げたようだ。

まだまだはっきりとした情報はつかんでないが、情報が入りしだい続報する予定。

とりあえず今ある情報を大公開するぞ。

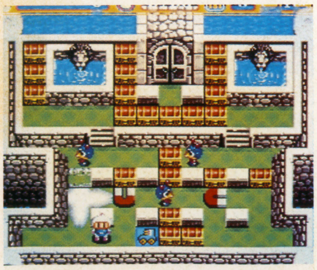
新アイテム登場で対戦が白熱

1人用のノーマルモードを楽しむのもいいが、ボンバーマンといえばやはり多人数での対戦がおもしろい。

アイテムの争奪戦、どくろの駆け引きなど人が多ければ多いほど盛り上がる。

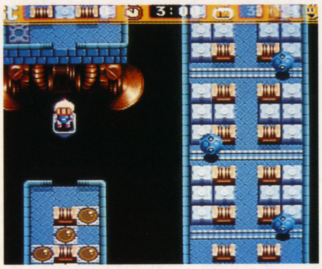
その盛り上がりをさらに引き上げる新アイテムが登場。

他人に爆弾をはかせたりするパワーグローブ、ボヨンと跳ねるゴム爆弾、最強パワーを誇るパワーボムなどが加わった。



ここがエリア1

もちろんこれは今現在の情報なので、もっと新しいアイテムがあるかもしれない。



動く床で移動中

12の対戦ステージ

今回もノーマルステージやトリッキーなステージを含め12ステージで激しいバトルが繰り広げられる。

トリッキーな面として、ボヨヨンジャンプ、エフワンサーキット、ジャングルステージ（ステージ名はいずれも仮称）がある。

ステージによっては標識などがあり、それぞれ違う効果をもっている。また、ワープホールなども健在だ。

PCで大好評だった2人1組のタッグマッチモードがSFCにも採用され、協力しあい相手チームを倒す。やっぱり対戦の熱いゲームになりそうだ。

1人用もお忘れなく

対戦が熱いのはわかっているが1人でプレイできることも忘れてはいけない。

対戦モード同様に、1人用（ノーマルモード）もパワーアップしている。



倒したと思ったら変身したぞ

例えば、今まで1画面スクロールなしだったものを、スクロールさせることで、1ステージの広さを倍増させた。

また、爆弾で床が壊せる2層構造のステージなど、おもしろい仕掛が、これまた山ほどあるらしい。

ライバル現る！凶悪ボンバー5人衆

ボンバーマンの前に立ちはだかるやつらが、この謎の5人組凶悪ボンバー5人衆だ。

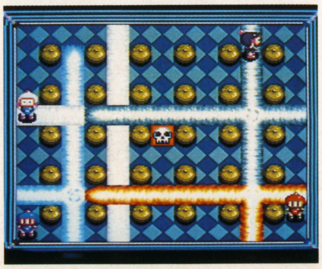
彼らがどこからやってきたのかまったく謎だが、わかっていることはボスとして登場し、やっつけると、巨大なロボットに乗って、反撃してくる。



凶悪ボンバー5人衆参上！

その他の設定

バトルモードでは、CPUのレベルを1～9の間で設定できる。数字は高いほど敵は強くなる。



キャラの色で爆風の色が違う

勝ち抜き本数は前作と同じ1本～5本。



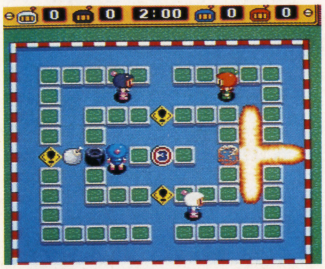
氷のステージはすべるかも

タイムは無限がつけ加わった。

そして、まったく謎なのがG－BOMBERというもの。この正体についてはまったくわからないので、正体がわかりしだい報告することにする。ただ、ON、OFFというふうに設定可能。

対戦人数は、最大4人まで参加可能。たとえ1人でプレイしようとも残りの3人はCPUにできるので安心。

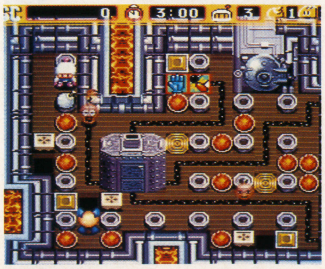
ストーリーモードのコンティニューはどうやらパスワードで決まりみたいだ。



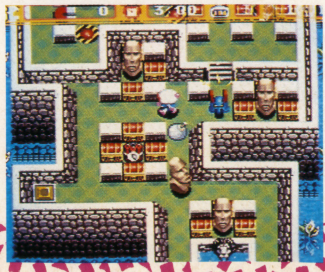
この標識はいったい!?

春に発売ということなのでまだまだ情報が少なかったりするが、G－BOMBERなど謎の部分はわかりしだい報告するので、ボンバーマンファンはいましばらくまたれよ。

（画面は開発中のもの）



機械？のステージ



ファンタシースター
＝千年紀の終りに＝

シリーズ最新作が登場だ！

セガ

発売日／発売中
価格／8,800円
容量／24M
ジャンル／RPG
その他／バッテリーバックアップ



発売されるごとに、その斬新なシステムとドラマチックなストーリーが話題となり、プレイヤーの熱狂的な支持を受けた"ファンタシースター"シリーズ最新作がついに発売された。
今回は、従来のパーティー制RPGの戦闘シーンに加え、さらに戦略性を高めるコンビネーション・バトル・システムを採用。その他も注目できるシステム満載だ。

忍び寄る破滅の影

AW2284年、「マザーブレイン」の破壊と、第1惑星パルマの惑星管理システムの爆発・消滅による文明の崩壊から、1000年の歳月を経たアルゴル太陽系の第2惑星モタビア。このモタビアのアカデミーでのバイオモンスター騒動から物語は始まるのだ。
モンスター退治を依頼されたハンターのライラとルディは、この事件を機に巨大で邪悪な陰謀に巻き込まれてしまう。
何がアルゴルを狙うのか？

コンビネーションバトル・システム

従来のパーティー制RPGの戦闘は乱数の要素が強く、メンバー間の連携までを考慮に入れた緻密な戦略性の再現はされていなかったが、このソフトでは「連携」という別の方向からのアプローチを考え、操作性を低下させることなく、高度な戦略性を実現する「コンビネーション・バトル・システム」を導入した。
これは、メンバー同士の連携を考慮することにより、有利に戦闘を展開できるシステムなのだ。例えば、2人以上のテクニックや攻撃能力を組み合わせ、全く別な効果を生み出すことなどが可能といったことや、攻撃力上昇のテクニックをかけてもらってから斬りかかるなどということが、偶然ではなく戦略としてできるのだ。



一見すると日常的な光景だが…

これらの作戦は移動時にあらかじめ設定しておき、戦闘時には何種類かの作戦の中から1つを選択するといった形をとる。
戦略性が向上しても、操作が繁雑になることはなく、むしろ従来より軽減されるといった、すばらしいシステムだ。



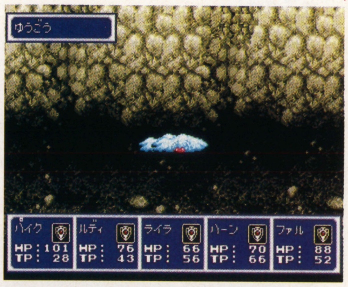
そ、そそそんなに、どもらなくても！

エネミーの合体複合攻撃

戦闘シーンの重要なもう1つの要素であるエネミーだが、これまでのシリーズではエネミーがアニメーションして攻撃することがウリになっていたが、これはエネミーが個々に行なうもので、ともすれば戦闘が単調・冗長にならないとも限らなかった。
しかし、このソフトではエネミーが合体して強力になったり、複数で共同してプレイヤーを攻撃するといった要素が加わったことにより大幅にパワーアップした。



これにより、戦闘に新たな戦略性を盛り込むことができる。
例えば、エネミーが合体したほうが経験値やお金を稼げ、ゲーム進行に有利である場合、わざと合体させて攻撃を控えるなどといったことだ。

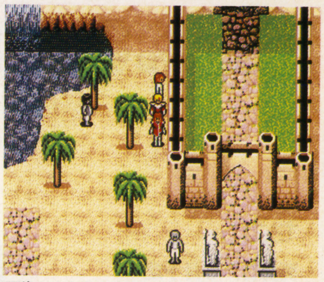

融合するとどうなる？

マシンバトル

ファンタシースターのシリーズでは、第1作目から、砂上車、ホバークラフト、砕氷車など、様々な乗り物が登場してきたが、このソフトでは乗り物での用途を、移動だけではなく、戦闘までできるように拡張されている。
前作までと違って、乗り物に装備されている武器で戦闘が行なえ、それに合わせて戦闘画面でもコクピットのスクリーンを通して敵を見ているような表現になる。



なぜ、こんなことに？


石像にされた人たち…



コンビネーションバトルを生かせ！




ちゅど～ぉん！



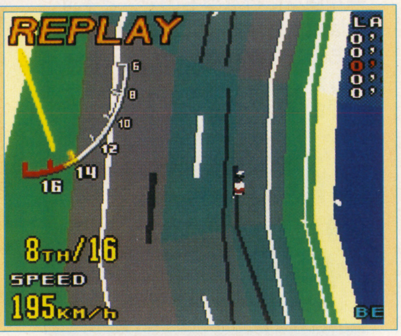
3対3の戦いだ

V.R. バーチャレーシング

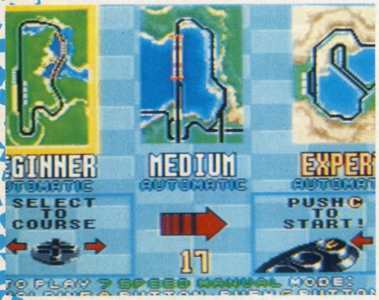
MD究極のレースゲーム

セガ

発売日／3月予定
価格／未定
容量／16M
ジャンル／RCG
その他／2P対戦可



「V.R.」がついにMDで発売されることになった。
同社からは、「アウトラン」、「アイルトン・セナ スーパーモナコGP」などのレースゲームが既に発売されているが、この「V.R.」は、それらを遥かに上回る出来になっている。
これまでのレースゲームの中でも最高レベルのソフトだ。



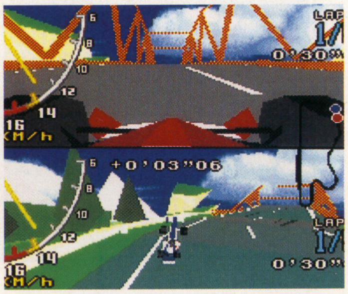
パッドでの表示がMDの証

MD版完全移植は奇跡的

92年にアーケード版で発表されて以来、現在もロングランを続けている「V.R.」。高度なポリゴン処理とスピード感、そして斬新なシステムは、家庭用ゲーム機では表現不可能とまで言われていたが、今回、特殊チップの採用により、MDへの移植が実現した。
画面は、ぱっと見ただけではアーケード版と見分けがつかないほどの素晴らしい仕上がりだ。

驚異の高速処理

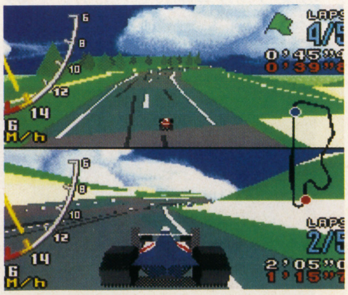
MD版「V.R.」では、ハードの限界を遥かに超えた同時ポリゴン数500ポリゴンを実現。
通常、ハードの限界を超えたポリゴン数を表現した場合、処理速度が著しく遅くなり、ゲームの大切な要素であるスピード感がなくなってしまうが、前述の特殊チップを搭載したことで、レースゲームの魅力を損なわない驚異のスピード感を再現することに成功した。
これにより、今までのレースゲームでは味わうことができなかった爽快感を存分に味わうことができるのだ。



2分割でも不自由はナシ！

システムもアーケード版を再現

今回の「V.R.」MD版への移植は、システムも、ほぼアーケード版に近い感覚になっている。
アーケード版で話題になった4段階視点切り替えモードや、ビギナー、ミディアム、エキスパートの3つのコースも完全に再現され、「V.R.」の大きな魅力である、実車を運転しているような操作感も、MD版で存分に再現されている。文句なしの完成度だ。



どの視点が走りやすいかな？

限界を越えた2人同時プレイ

最近の流れとして、2P同時の対戦プレイが様々なゲームに導入されているが、「V.R.」もレースゲームの醍醐味を生かす目的で、このシステムを導入している。
この2P対戦モードでは、画面が上下2分割となるが、特に不自然な感じもなく、良い仕上がりだ。
また、2P対戦でプレイする場合、1P、2Pともにハンディキャップをつけることができ、初めてプレイする場合でも、手軽に対戦が楽しめる。
周回数は、5、10、15、20周の4種類から選べ、時間制限なしで熱いバトルを繰り広げることができるのだ。

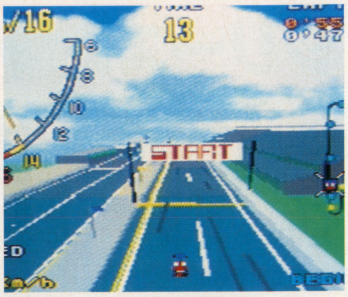
自分の走りがリプレイで…

MD版「V.R.」の特色として、リプレイ機能が搭載されている。これは、V.R.モード（1Pプレイモード）でコースを完走した場合、それまでの自分の走りを再生してくれるというものだ。
走行ラインを研究するもよし、友達に見せびらかすのもいいかも。

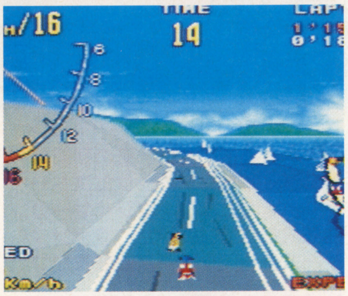


完走でリプレイだ

MD版「V.R.」、家庭用でここまでできれば大したもの。
まさか、ここまで早くMDでプレイできると思わなかった人も多いのではないだろうか。
アーケード版のファンはもちろん、MDユーザーは是非とも手にしておきたい1本だ。
要注目のソフトである。



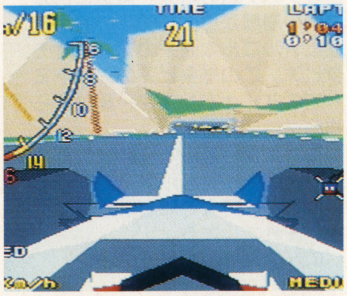
家庭用であることを忘れさせる



コースが見渡しやすい視点



一般的なレースゲームに多い視点



もちろんコクピットからの視点も！



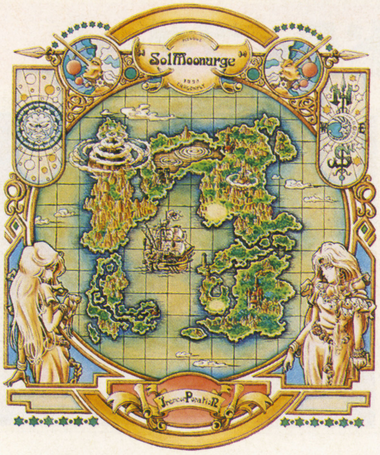
激走の末ゴール

ソル:モナージュ

自分の行動で未来を決めろ！

アイレム
発売日／発売中
価格／7,700円
メディア／SCD-ROM
ジャンル／RPG
その他／バックアップメモリー







戦士

自由成長システムや、フリー装備システムなどを採用したRPGの「ソル：モナージュ」。
アイレムが送る自信作に、どんな展開が待っているのか？

太陽の剣はいずこへ？

ファースト王国一、名高き剣士ソレイユは、ある朝、王の火急の呼び出しを受ける。
王の用件は、姿を消した予言者サージを捜し出すことと、太陽の剣を探し出すことだ。
太陽の剣は、古の盟約によりファースト王国が持つ国の宝。
ソレイユは秘密裡に、一人探索を始めるのだった。

特徴的な数々のシステム

モザイク・マップシステム

初めは、モザイクでなんとなく地形が分かる地図だが、プレイヤーが歩き回ったところがはっきりと見えてくる。
行ってない土地、見落としている場所がすぐわかる親切さ。

自由成長システム

成長のしかたは、戦闘時のコマンドの入力と決定によって決まる。
戦闘時のコマンドで、どれを選ぶかによって、内部パラメーターに加算される数値が変化する。
その数値に見合った値が、レベルアップ時にプレイヤーのパラメーターに加算される。

例えば、戦闘時に「逃げる」のコマンドを数多く選択していると、盗賊と呼ばれる成長パターンになるのだ。



そういうことだったのか！



さあ！ どうする？

コマンド成長における効果

◆**戦う**：攻撃力・防御力があがりやすくなる。
◆**魔法**：MPが増える。魔法攻撃力や、魔法防御力が上がりやすくなる。
◆**道具**：道具の使い方によって、攻撃力や魔法攻撃力が上がりやすくなる。
◆**防御**：防御力・魔法防御力が上がりやすくなる。ただし成長は遅い
◆**逃げる**：運・素早さが上がりやすくなる

これらの成長パターン（職業）は、基本的な4つに分かれる。
1：戦士系
2：魔法使い系
3：僧侶系
4：盗賊系

◆**戦士**
長所：HPが高く攻撃力が優れている。
短所：MPが上がらない。
◆**魔法使い**
長所：MPが上がりやすく魔法攻撃力が高い。
短所：成長が遅い。
◆**僧侶**
長所：MPが上がり、成長も早くなっている。
短所：魔法攻撃力は魔法使い系にやや劣る。
◆**盗賊**
長所：成長が早い。不意打ち、背後攻撃を受けにくい
短所：HPは低い。MPが上がらない。

また、以上を組み合わせた、次の成長パターンも存在する。
5：魔剣士系
6：僧兵系
7：術士系
8：賢者系
これらの系列は、一度決まっても、プレイヤーのその後の選択によって、任意に変えることができ、ステータス画面での確認も可能。
そして、系列は、オートバトルを選択した時の基本行動などに影響を与えるのだ。

フリー・装備システム

プレイヤーは、全ての魔法、武器、防具が装備可能。誰に装備できるかなんて悩む必要はないゾ。

魔法ゲージ・システム

状況に応じて、MP使用量を魔法ゲージで2倍に。ボスとの戦闘など、いざという時に気合いを込めて倍の効果だ。
また、MP節約の時は、ゲージを使って1/4にできる。



生きのびるのが先決？

必殺の一撃

武器は、装備すればするほど、必殺の一撃が出やすくなる。
これは、武器の熟練度が関係していて、使い慣れた自分の武器を使うことで、通常与えることのできるダメージの約2倍の数値を与えることができるのだ。

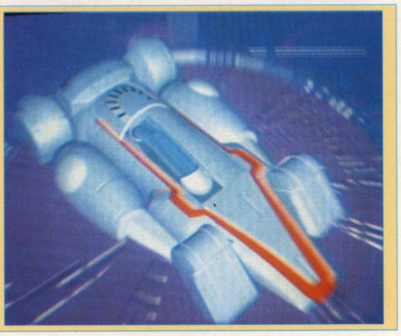


いかにもアヤシそう

システムや内容など紹介しきれなかったが、この他にもいろいろと盛り込まれている。
魅力的なキャラに注目したい1本なのでプレイしてみよう。

ロケットコースター

近未来の3Dドライブゲーム

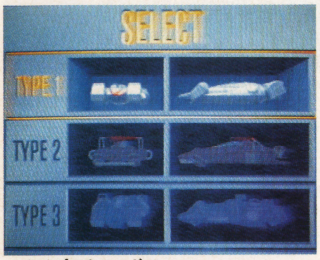


タイトー
発売日／発売中
価格／9,800円
メディア／MEGA-LD
ジャンル／RCG
その他／コンティニューあり（5回）

「ロケットコースター」は、近未来のアミューズメントパークを舞台とした、3Dドライブゲームだ。プレイヤーは「クロノギア」を駆って、制限時間内に各ステージを走り抜けるのだ!!

時は西暦2053年 場所は…

西暦2053年、東京湾沖に一大アミューズメント群島が建設された。
その名は「ゲートウエイ・アイランド」。ハイテク企業が名を連ねて建設した、巨大なアミューズメントパーク。
その中で最も人気を集めている施設、それが「ロケットコースター」だ。「ロケットコースター」は、一人乗りロケットコースター専用ビークル「クロノギア」に乗って、触感をともなったホログラフィックなバーチャル空間を突き進む。



3タイプのクロノギア



ファンタジーコース

3Dのワールドを走り抜けろ!!

プレイヤーは、「クロノギア」を操作して、「ファンタジーワールド」「アドベンチャーワールド」「フューチャーワールド」の3つのワールドを走り抜ける。自分の好きなワールドからはじめられる。
各ワールドにはそれぞれ3つのステージがある。1コースを3周し、その集計タイムが各ステージごとに定められたクリアタイム内であれば、ステージクリア！　次のステージに進むことができる。
3ステージクリアすると、そのワールドのエンディングを見ることができる。もちろん、クリアタイム内にゴールできなかったら、ゲームオーバーになってしまう。



直線でタイムをかせげ



ドラゴンが口からオーラビームをだした



やっとクリアみたいだ

スペシャルをうまく使いこなせ！

操作方法は非常に簡単だ（簡単ゆえに、奥が深いのだが）!!
方向ボタンの左右で、自機の方向をコントロールする。Aボタンがアクセル、Bボタンがブレーキ、そしてCボタンがスペシャルになっている。
Cボタンのスペシャルは、「ダッシュゾーン」と呼ばれる特殊な場所で使う。この「ダッシュゾーン」に自機がさしかかった時に、タイミングよくCボタンを押すと、一定時間最高スピードを出すことができるのだ！　うまくこれを使いこなすことが、ステージクリアの秘訣だ!!
また、ボタンの設定はオプション画面で変更できるので、使いやすいように配置しよう。



ステージグラフィックがすごい



恐竜世界をアドベンチャー

コース上の数々のしかけ

コース上には、ステージクリアを助けてくれるものがあれば、じゃまするものもある。うまくその特性を利用して、ステージクリアを目指そう!!

ダッシュゾーン

コース上に青い三角形がならんでいる。ここでCボタンをタイミングよく押すと、一定時間最高スピードになる。

スーパーダッシュゾーン

赤い三角形が目印。通り抜けるだけで一定時間最高スピードに。

スピードダウンゾーン

通過するとスピードが落ちてしまう場所。

スライディングゾーン

すべりやすい場所で、コントロールがむずかしい。

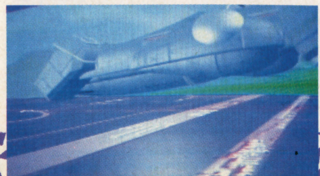
セキュリティーライン

常にコースの両サイドにあり、侵入するとスピードが落ちる。









ハイローラーバトル

特殊ヘリ・チーム出動だ!!

パイオニア
発売日／発売中
価格／9,800円
メディア／MEGA-LD
ジャンル／STG
その他／コンティニュー



「ハイローラーバトル」は、3-Dタイプのシューティングゲーム。キミは、戦闘ヘリ「AS-1S」に搭乗して、敵の核ミサイル基地を破壊するのだ!!

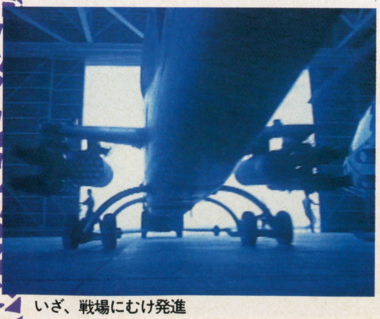
急転直下のストーリー

南太平洋に浮かぶ島々の中に、軍事展開をもくろむジェイ国が、秘密軍事基地を構築し、武装集結していることが確認された。国際連合に加盟していないジェイ国に対し、政治的交渉の術もなく、ただ事態を衛星による監視にとどめるしかなかった。

ある年の夏、科学調査班の厳密な調査報告によれば、島の南東に位置する基地の中に中距離型核ミサイルの発射施設らしき建物が確認された。翌年、密かに特殊部隊を派遣、核ミサイルの破壊を試みるが、部隊派遣後まもなく、連絡が途絶えてしまう。

そして、これまで多くの極秘破壊任務を遂行してきた特殊攻撃ヘリコプターチーム「HI-ROLLER」に登録しているキミ（プレイヤー）に召集令状がとどく。

ここから、ゲームはスタートするのだ!!



いざ、戦場にむけ発進

戦闘ヘリAS-1Sで敵を粉砕せよ!

プレイヤーは戦闘ヘリ「AS-1S」に搭乗し、各ミッションごとに敵基地を制圧すると、ミッション・クリアとなる。

基地制圧は、特に指示がない場合、目標撃墜率50パーセント以上だ。これ以下だと、「TRY AGAIN」ということになる。

各ミッションをクリアし、敵のK7基地を制圧することが最終目標となる。



各面にあった武器を選択

多彩な攻撃・防御兵器

「AS-1S」には、バルカン砲が常時装備され、その他に攻撃兵器と防御兵器を搭載できる。

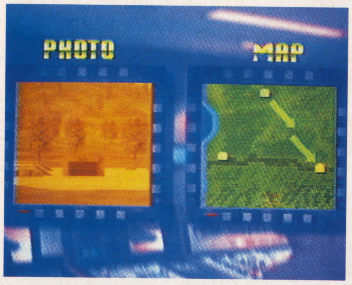
●攻撃兵器

M29：常時装備されている20ミリバルカン砲。連続して10秒以上連射すると、5秒間撃てなくなる。以下は、ターレット内に装備できるミサイルで、当たれば一発でヘリを破壊できる。

TOW：最大8発搭載可能　攻撃力30　命中率94%

HPX：最大38発搭載可能　攻撃力18　命中率50%

MLMS：最大4発搭載可能　攻撃力30　命中率94%



任務は敵基地の制圧

●防御兵器

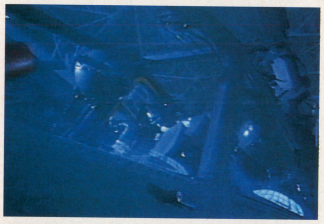
M130：いわゆるチャフ。敵のMLMSを防ぐのに使う。

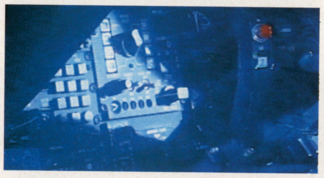
SMK：自機のまわりに煙幕をはって敵を攪乱。敵のM29には有効。

ALQ136：妨害電波で敵の電子誘導兵器を攪乱。対HPX用。

ALQ144：赤外線誘導兵器を妨害する。対TOW用。







攻撃兵器・防御兵器を使いこなせ

ミッションや敵、そして敵の攻撃に合わせて、攻撃兵器、防御兵器を使いわけていくことが、このゲームでは重要なポイントになる。

攻撃するときは、敵がどんな防御兵器を使っているのか（何でこちらの攻撃が命中しないのか）、よく見て攻撃するようにしよう。



ヘリポートから飛び立て



照準をあわせてミサイル発射



破壊したときの画像もきれいだ



敵基地の制圧に成功



ロックオンしたミサイルがはずれた

逆に、防御する側にまわった場合は、敵機からの攻撃モードをよく確認してから、防御兵器をつかうように！　場違いな防御兵器の使用は、自機をより不利な立場に追いこんでしまうぞ!!

操船シミュレーターと海

「シミュレーター」といえば、どうしても“模擬訓練用”というイメージがつきまとう。だが、少し見方を変えれば、“産業開発用”にも使えるのだ。

今回のシミュレーター特集は、操船シミュレーター（郵船海洋科学所属）だ。少々なじみの薄いものではあるが、これを使って、若い航海士の育成が行われていること、その一方で、港湾設備などの産業開発に利用されていることをリポートしよう。



10万トンクラスからジェットフォイルまでをシミュレート

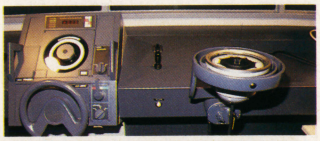
郵船海洋科学の操船シミュレーター（以下YMS操船シミュレーター）は、小さな部屋の中に実船の船橋（せんきょう・ブリッジ）が再現されている。

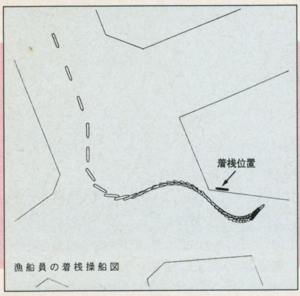
船橋の全面部分には、5枚の120インチ大型スクリーンが配置されていて、視野角225°をカバーしている。

船橋内には、もちろん操舵スタンド（操縦舵輪）、コンパス、計器パネル、主機テレグラフ（スピードをコントロールする）、レーダーが装備されている。これらは、かの豪華客船「あすか」の船橋にあるものと、同じものだ。

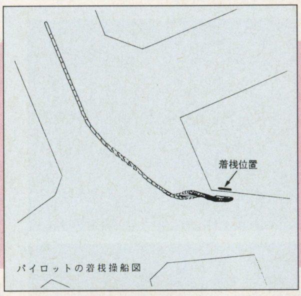
YMS操船シミュレーターでは、コンピューターの設定を変えれることで、大型タンカーや水中翼船での操舵訓練も可能。さらに、細かく設定すれば、夜間の航行訓練、白波立つ荒天での訓練もできる。

船橋部分には稼働装置などは一切ついていないのだが、船の動きに合わせて、画面上の水平線の位置が刻々変化するので、実船の船橋にいる雰囲気を十分味わえる。





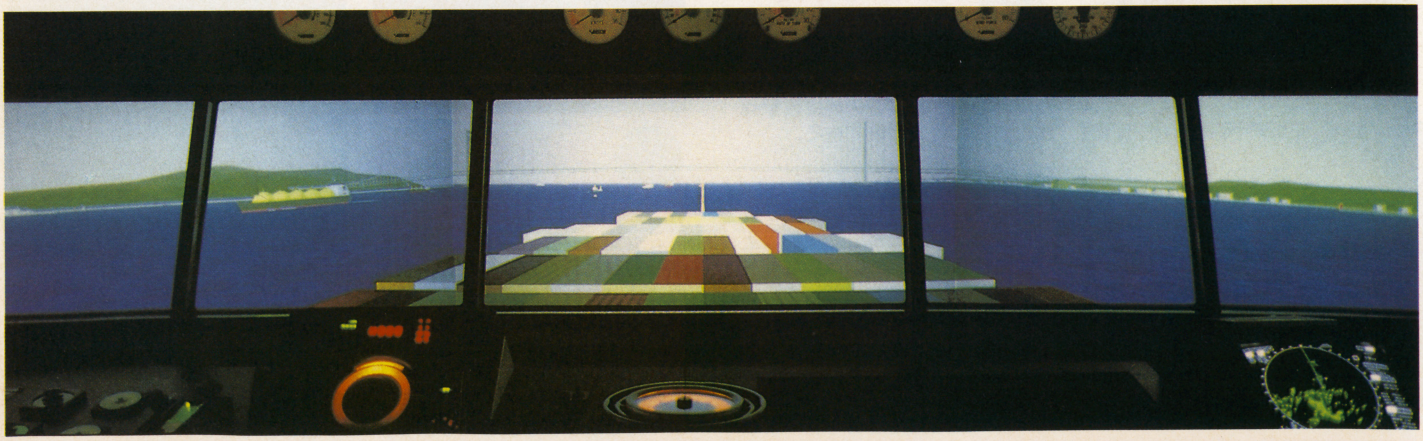
漁船員の着桟操船図



パイロットの着桟操船図

ベテランと訓練生の操船比較

YMS操船シミュレーターならば、船舶がどのように航行したか、秒単位でチェックできる。また、YMS操船シミュレーターの精度の高さは、このようにベテラン船員が、実船を操作するかのごとく、桟橋に船をつけられることからもわかる。



《海の男養成と港湾設計の両立実現》

訓練だけでなく、新設の港湾設計も

YMS操船シミュレーターの主な使用目的は、若手航海士の養成や、ベテラン航海士が未知の航路、未体験の海峡を通過する、という設定訓練にも使用される。

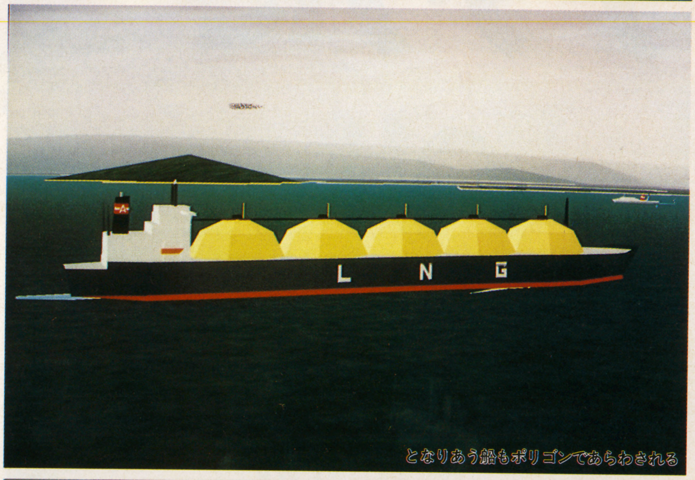
こういったシミュレーターでの訓練を行うことで、さまざまな海難事故を未然に防ぐことができるのだ。

また、訓練等で蓄積されたデータや、地形や海流などの、その他のデータを元にして、使いやすい新しい港の設計をしたり、海上に巨大な橋ゲタを建設した場合、自然環境（特に潮の流れなど）にどのような影響を与えるのか、ということまでシミュレートできるのだ。

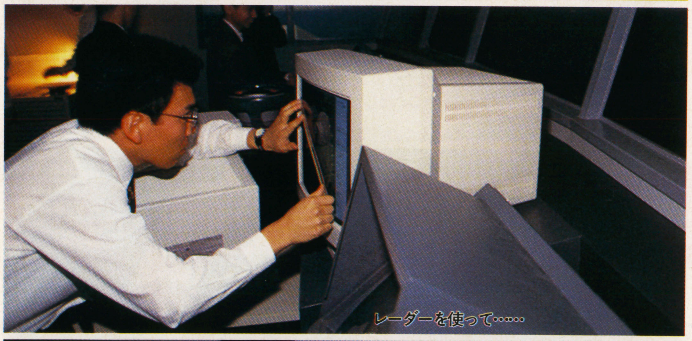
やってしまってから、造ってしまってからでは、取り返しのつかないことでも、シミュレーターならば、何度でもやり直しができるのである。


鮮明なポリゴン画面


日本郵船の新入社員の研修中だった

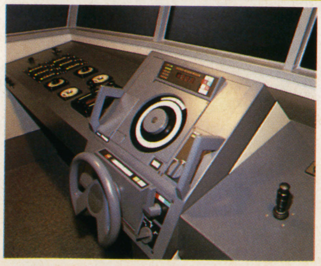


となりあう船もポリゴンであらわされる


レーダーを使って……


夜間の航行も、このように再現


海図で正確な船の位置を測定



YMS 操船シミュレーター

株式会社　郵船海洋科学（東京都品川区）所属の操船シミュレーター。現在、日本郵船等の船員訓練、港湾設計、環境アセスメント等に使用されている。一般には、公開されていない。

メリーゴーラウンドで乙女チックに





童心に帰って!?遊べるメリーゴーラウンド

東京湾・富津岬に超近い、新メルヘンランド——

(プラザカプコン富津(ふっつ))

今月のGAL
伊藤奈穂

イオン富津ショッピングセンター内

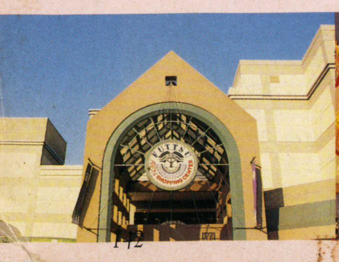
新興住宅地として発展しつつある、千葉県富津市にあるイオン富津ショッピングセンター。約770坪という広大な敷地のショッピングセンター内、2・3階フロアにある『プラザカプコン富津』は、メルヘンチックなメリーゴーラウンドやミニボーリング場もあって、とっても楽しい雰囲気。
本誌「バーチャル・リアリティ・レポート」でおなじみの元気娘伊藤奈穂ちゃんが、ホットにリポートしてくれました。

夢の世界へ

まずなんといっても、目につくのが2階建てのメリーゴーラウンド。16頭の白いお馬さんと小さな馬車が夢の世界へつれもどしてくれるみたい。
小さな子供から大人も充分楽しめるゲームがたくさんあるけど、これはカップルで乗っても、とってもロマンチック。誰でも小さい頃に1回は乗ったことがあるはず、私もすっかり夢の中の気分にひたりました。



ギャラクシアン3は迫力の臨場感









GAL'S Rupo vol.11

プラザ
カプコン 富津



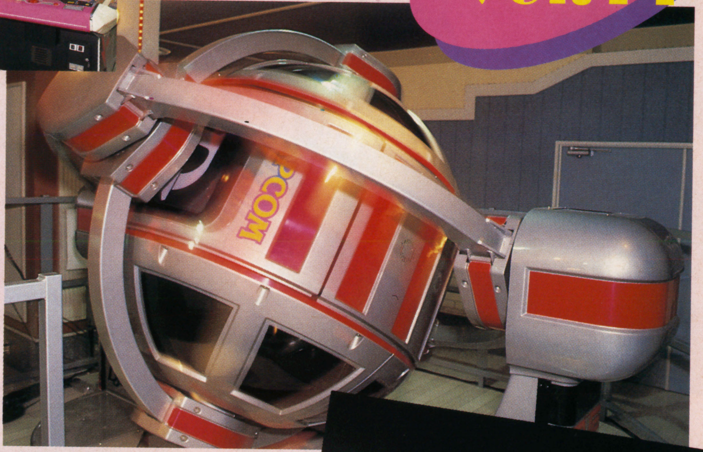
イェーイ、ロックマンとっちゃった！





バギュン

バキューン！





思わず熱中のエアホッケー



あ〜ん、キャミィ頑張って！



準備OK





大画面で楽しめるストII

迫力満点ギャラ³

2階では、バーチャルものがかなり充実。リアルなポリゴン画面で人気のシューティングゲーム、「ギャラクシアン³」を体験。6人が同時に戦える大画面は迫力満点。1人で戦うのはちょっと大変かな。

今回ガンバったんだけど、あえなく敗退。あっというまに撃墜されちゃいました。やっぱり、シューティングものは何度もチャレンジしないとポイント稼げないんだって。う〜ん、今度はガンバルぞ！

気をとりなおして、再度シューティングに挑戦。今度は実写画面にピストルで打ちあうゲーム、「マッドドッグマックリー」。これもおなじみの人気ゲームなんだけど、あっけなく強盗に撃たれてしまいました。リアルなシューティングゲームは修行を積まないとだめみたいですね。

ダイスキ絶叫！

シューティングでは惨敗でちょっとガッカリしたけど、大好きな絶叫マシンがあると聞いて、さっそく体験。D3－BOSはやっぱりプラザカプコン富津でも人気のバーチャルリアリティマシーンのひとつ。ここでは8種類のバーチャルリアリティが、楽しめます。

ウルトラ・ツイスター（ジェットコースター）、バイパー（カリフォルニアの絶叫コースター）や、未来感覚のピラミッド・パトロール、ベイサイド・クルーズのリクエストが多いそうです。今回私はウルトラ・ツイスターを体感。スクリーンに映るジェットコースターのレールの上を走る感じは、本物みたい。スクリーンだけ見てても充分迫力があっるんだけど、やっぱり実際体験しないと、このスゴさはわからないってカンジ。

夢中になれる！

これをやると絶対熱中しちゃうのが、エアホッケーとクレーンゲーム。ゲームセンターの定番ゲームの台数が揃っているのが、とてもいいですね。ここににあるエアホッケー台は、ふつうより手前にエアポケットがあるので、スピーディーなゲームが楽しめるのが特徴。エアポケットが小さいので、ディフェンスしやすいけど攻撃はよく狙ってシュートしましょう。

クレーンゲーム機の方は、目移りするほど台数が豊富だ。何といっても2階に8台、3階に10台もあるんです。ぬいぐるみの種類もここにはないものはないってくらい、ナンでも揃っています。ここでの人気は何といってもスパーストリートファイターIIとセーラームーン。他にもロックマン、クレヨンしんちゃん、ぼのぼのなど、どの台を見ても必ず欲しくなるぬいぐるみがいっぱいです。100円で2回プレイできるので、ちょっとお得かナ。今回はロックマン獲得に挑戦。Dr.ワイリーはすぐ獲れたんだけど、ロックマンがなかなか獲れなくて、悪戦苦闘してしまいました。これからロックマンシリーズを揃えようかな。

GAL'S Rupo vol.11

プラザカプコン富津



ポーカーで勝っちゃった


ストIIはピンボールもあるのよ

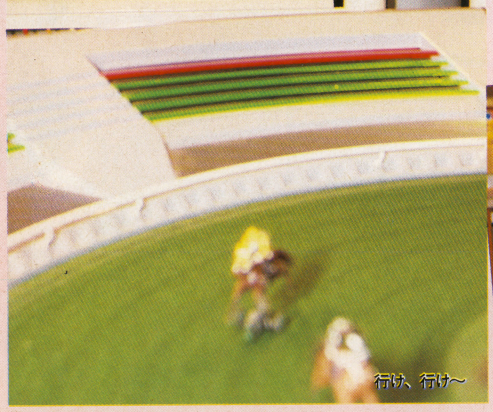




ミニボウリング(ボウリンゴ)にも挑戦！






行け、行け〜


今度は、2-5にしようかな





ストIIトーナメント台

カプコンといえば何といっても、スーパーストII。トーナメント方式の対戦型があって、知らない人同志で対戦するのでちょっと緊張。（緊張していたのはワタシだけかも知れない）他にもふつうの2人で対戦プレイする対戦ゲームもあるので、友達と熱くなるのには最高。画面も大きくて、家のテレビでプレイするのとはまるで迫力がちがうネ。

アダルトの雰囲気

プラザカプコン富津では、メダルゲームものも充実。ポーカーゲームやスロットマシン、ビンゴも揃っていてちょっとアダルト気分に浸れます。でも、見てもやっても楽しいのが競馬。映像と実際に動くミニチュアの馬と騎手たち、リアリティがあって、これも思わず興奮！夜はになると16席あるテーブルが社会人で埋まってしまうほどの人気なのです。

GAL RUPO DATA

国内最大級の2階建てメリーゴラウンド、目の前で迫力のレースが繰り広げられる、競馬ゲーム。

プラザカプコン富津は、子供から大人までが一緒に楽しめるニュータイプの室内型レジャーランドです。

営業時間／2〜3階10:00〜22:00
年中無休
富津市青木土地区画整理地内地区　イオン富津ショッピングセンター2・3階

協力／カプコン
撮影／今りゅうこう
レポーター／伊藤奈穂（スターダストプロモーション）
構成／テイク・エム


SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
新たな強敵、ヒーローキラー出現に大ピンチ！
より戦略性を増したバトルシーン、パーティーメンバー同士で武器をとりかえられるアイテムマルチユースシステム、
そしてゲーム進行によって異なる5つのマルチエンディングで、
ロープレがよりドラマチックに進化を遂げたぞ！
はたして地球には、ヒーローたちには、どんな運命が待ち受けているのか!?
地球最大の危機！
コンパチヒーロー集結せよ!!
好評発売中！
コンパチヒーローシリーズ
ガイアセイバー
ヒーロー最大の作戦
チョップ
<レオ>
ボクの 名前はレオ
キミの てつだいをしよう
アムロ パワースラッシュ アマゾン 7 20
レオ 30 40
12M バッテリーバックアップ
ロープレゲーム
¥9,800［税別］


キャッチ・ザ・ハート
TAITO®
アンダーファイヤー
UNDER FIRE™
PUSH 2P
DAMAGE!
DAMAGE!
© TAITO CORP. 1993



マシンガンをぶっぱなせ
街を救え。市民を守れ。マシンガン炸裂、
爽快ガンシューティングゲーム。
緊急指令。平和な街に突然犯罪集団が現われた。
マシンガンを手に、街を守り市民を救出せよ。
最後の黒幕を倒すまで、あくなき闘争心で挑んでくれ。
ポリスの名誉に恥じぬ戦いで任務をまっとうせよ。
では、成功を祈る。
DAMAGE!
UNDER FIRE
■二人同時プレイ可能。■デジタイズによる美しい画面。■遊園地やダウンタウンの銃撃戦、カーチェイスなど迫力の全10ステージ。■市民やポリスに発砲はご法度。ライフが減少するぞ！ ■マシンガンの弾数には限りがある、すばやく補充せよ。■3つの強力アイテム出現。銃で撃って確保し、パワーアップ。■最終ラウンドのボスを倒せばオールラウンドクリアだ！
■途中参加、コンテニューも可能。
株式会社タイトー®
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4808



月刊ゲーム・ユウ
MAR 3 1994
No.11
平成6年3月1日発行
第2巻第3号通巻11号
平成5年6月29日第三種郵便物認可
編集人・五味川隆
発行人・長田 守
発行所 株式会社 リイド社
〒166 東京都杉並区高円寺北2—3—2
振替口座東京八—一九六一一三番
編集部代表 東京(五三三七三)七〇〇五
販売部代表 東京(五三三七三)七〇〇一
定価四八〇円(本体四六六円)
雑誌13431—3
大日本印刷株式会社・印刷

T1013431030484